

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Proses Pencernaan	7
2.2 Android	8
2.3 Alat Peraga.....	8
2.4 Unity.....	8
2.5 Adobe Flash	8
2.6 Animasi	9
2.7 Flowmap	9
2.8 Storyboard	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	11
3.1 Analisis	11
3.1.1 Analisis Proses Bisnis Berjalan	11
3.1.1.1 Proses Bisnis Berjalan Sistem Pencernaan	11
3.1.1.2 Proses Bisnis Berjalan Pengerjaan Soal	12
3.1.2 Analisis Proses Bisnis yang Diusulkan	14
3.1.2.1 Proses Bisnis yang Diusulkan Sistem pencernaan.....	14
3.1.2.1 Proses Bisnis yang Diusulkan Pengerjaan Soal.....	15

3.2	Perancangan Sistem.....	19
3.2.5.1	<i>Use Case</i> Simulasi proses pencernaan	30
3.2.5.2	<i>Use Case</i> Simulasi Organ Mulut	31
3.2.5.3	<i>Use Case</i> Melihat Materi Pencernaan.....	32
3.2.5.4	<i>Use Case</i> Melihat Gangguan dan Kelainan Pencernaan.....	33
3.2.5.5	<i>Use Case</i> Menu Sehat.....	34
3.2.5.6	<i>Use Case</i> Diagram dan Fungsi Pencernaan	34
3.2.5.7	<i>Use Case</i> Sistem Pencernaan Hewan	35
3.2.5.8	<i>Use Case</i> Latihan Soal.....	36
3.2.5.9	<i>Use Case</i> Melihat Nilai.....	37
BAB 4	IMPLEMETASI DAN PENGUJIAN	39
4.1	Implementasi.....	39
4.1.1	Proses Persiapan Aplikasi	39
4.1.1.1	Proses Desain Aplikasi	39
4.1.1.2	Proses Desain <i>Object</i> 3D	41
4.1.1.3	Proses Desain Simulasi Proses Pencernaan	42
4.1.2	Proses Pengembangan Aplikasi	43
4.1.2.1	Proses Pengembangan Fungsionalitas	43
4.1.2.2	<i>Export File</i> FBX.....	45
4.1.2.3	<i>Export File</i> SWF.....	45
4.1.3	Fungsionalitas Aplikasi.....	45
4.2	Pengujian.....	50
4.2.1	Uji Aplikasi (<i>Blackbox Testing</i>)	51
4.2.2	Pengujian Siswa (<i>User Acceptance Test</i>)	55
BAB 5	PENUTUP	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	62
	DAFTAR PUSTAKA	63
	LAMPIRAN.....	64