

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	<i>i</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>ii</i>
PERNYATAAN	<i>i</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>ii</i>
ABSTRAK.....	<i>iv</i>
ABSTRACT.....	<i>v</i>
DAFTAR ISI	<i>vi</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>i</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>i</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>i</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	<i>1</i>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Solusi	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Penjadwalan Kerja	2
BAB II PROFIL ORGANISASI.....	<i>4</i>
2.1 Deskripsi Organisasi	4
2.2 Struktur Organisasi dan Tata Kelola.....	5
2.3 Deskripsi Pekerjaan	7
2.3.1 Operasional Produksi	7
2.3.2 Content Creation	8
2.4 Landasan Teori	8
2.4.1 Sistem Informasi.....	9
2.4.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak Waterfall	9
2.4.3 Desain UI/UX dalam Digital Signage.....	10
2.4.4 Psikologi Warna dalam UI/UX	10
2.4.5 Multimedia Interaktif	10
2.4.6 Digital Signage dan Sistem Informasi Real-time.....	11
2.4.7 Unity sebagai Platform Pengembangan	11
2.4.8 Black Box Testing.....	11
2.4.9 User Acceptance Testing (UAT)	12
2.4.10 Kombinasi Black Box Testing dan UAT	13

BAB III ANALISIS PEKERJAAN	14
3.1 Analisis Sistem	14
3.1.1 Analisis Sistem Saat Ini	14
3.1.2 Kebutuhan Sistem Baru	14
3.2 Perancangan	15
3.2.1 Perancangan Pengambilan Data dari Database ke Unity	15
3.2.2 Perancangan Navigasi Scene	16
3.2.3 Perancangan UI Unity untuk Digital Signage	17
3.3 Implementasi	19
3.3.1 Penggunaan API untuk Mengambil Data	19
3.3.2 Implementasi Unity Digital Signage	21
3.4 Pengujian	24
3.4.1 Metodologi Pengujian	24
3.4.2 Black Box Testing	24
3.4.3 User Acceptance Testing (UAT)	26
3.5 Pemeliharaan	28
3.5.1 Perangkat Pengembangan	29
3.5.2 Perangkat Deployment	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Akhir Magang 2 Semester	30
4.1.1 Luaran Operasional dan Content Creation	30
4.1.2 Luaran Digital Signage	32
4.2 Hasil Pengujian User Acceptance Testing (UAT)	35
4.2.1 Evaluasi Kriteria Penerimaan UAT	36
4.3 Feedback dan Saran Pengembangan	36
BAB V PENUTUP	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	42