

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1. Metodologi Penelitian	3
1.5.2. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.3. Analisis Masalah	5
1.5.4. <i>Concept</i>	5
1.5.5. <i>Design</i>	5
1.5.6. <i>Material Collecting</i>	5
1.5.7. <i>Assembly</i>	5
1.5.8. <i>Testing</i>	5
1.5.9. Distribution	6
1.5.10. Pengujian Penelitian	6
1.5.11. Penarikan Kesimpulan dan Saran	6
1.6. Sistematika Penulisan	6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Profil balai Besar Konservasi Sumber Daya Alam	9
2.1.1. Lokasi Balai Besar Konservasi Sumber Daya Alam.....	9
2.1.2. Struktur Organisasi	9
2.1.3. Deskripsi Kerja Lembaga.....	10
2.1.4. Visi dan Misi	13
2.1.5. Logo Balai Besar Konservasi Sumber Daya Alam	14
2.2. Game dan Game Edukasi	14
2.2.1. Game	14
2.2.2. Penyimpanan Leaderboards	16
2.2.3. Penyimpanan Achievements	18
2.3. Android.....	19
2.4. Android Studio	20
2.5. OOP (Object Oriented Programming).....	21
2.6. Unified Modeling Language (UML).....	22
2.6.1. Use Case Diagram.....	22
2.6.2. Class Diagram	24
2.6.3. <i>Activity Diagram</i>	25
2.6.4. <i>Sequence Diagram</i>	25
2.7. Tools Yang Digunakan.....	26
2.7.1. RPG Marker Mv.....	26
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
3.1. Analisis Sistem	31
3.1.1. Analisis Masalah	31
3.1.2. Analisis Materi.....	31
3.1.3. Analisis <i>Game</i> dan Aplikasi Sejenis	32
3.1.4. Analisis <i>Game</i> yang Dibangun.....	37
3.1.5. Analisis Arsitektur Sistem	39
3.1.6. Analisis Kebutuhan Non Fungsional	40
3.1.7. Analisis Kebutuhan Fungsional	42

3.2.	Perancangan Sistem.....	51
3.2.1.	Perancangan Komponen.....	51
3.2.2.	Perancangan Struktur Menu.....	52
3.2.3.	Perancangan Antarmuka	53
3.2.4.	Jaringan Semantik	55
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		57
4.1.	Implementasi Sistem	57
4.1.1.	Implementasi Kebutuhan Perangkat Keras	57
4.1.2.	Implementasi Kebutuhan Perangkat Lunak	58
4.1.3.	Implementasi Antarmuka	58
4.2.	Pengujian	58
4.2.1.	Pengujian <i>Black Box</i>	59
4.2.2.	Rencana Pengujian	59
4.2.3.	Kesimpulan Pengujian Blackbox	63
4.2.4.	Pengujian Tanggapan Terhadap Pengguna Aplikasi.....	63
4.2.5.	Kesimpulan Pengujian Respon pengguna	71
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		73
5.1.	Kesimpulan.....	73
5.2.	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		75