

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Maksud dan Tujuan	3
1.3.1 Maksud	3
1.3.2 Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1. Kebudayaan	7
2.2. Android	7
2.3. Multimedia	8
2.4. Game	9
2.4.1 Jenis Jenis Game	10
2.5. UML (Unified Modeling Language)	17
2.5.1. Use Case Diagram	18
2.5.2. Activity Diagram	19
2.5.3. Class Diagram	20

2.5.4.	Sequence Diagram.....	21
2.6.	Software yang Digunakan	21
2.7.	Pengujian Black Box	23
2.8.	Pengujian Hipotesis	23
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		25
3.1.	Analisis Sistem	25
3.1.1.	Analisis Masalah	25
3.1.2.	Analisis Aplikasi Sejenis.....	25
3.1.2.1.	Aplikasi Game Edukasi Petualangan Nusantara	26
3.1.2.2.	Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia.....	26
3.1.3.	Perbandingan Aplikasi Sejenis dengan Aplikasi yang Akan Dibangun..	27
3.1.4.	Pitch.....	28
3.1.5.	Pre-Production.....	28
3.1.5.1.	Konsep Game	29
3.1.5.2.	Storyline	29
3.1.5.3.	Gameplay.....	30
3.1.5.4.	Karakter	30
3.1.5.5.	Analisis Kontrol.....	33
3.1.5.6.	Materi	34
3.1.5.7.	Storyboard	36
3.2.	Analisis Kebutuhan non Fungsional.....	39
3.4.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	39
3.4.2.	Analisis Perangkat Lunak.....	40
3.4.3.	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	40
3.3.	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	40
3.3.1.	Use Case Diagram	41
3.3.2.	Use Case Scenario	42
3.3.2.1.	Use Case Scenario Memulai Permainan.....	42
3.3.2.2.	Use Case Scenario Menampilkan Cara Bermain.....	43
3.3.2.3.	Use Case Scenario Menggerakkan Karakter	43
3.3.2.4.	Use Case Scenario Melakukan Interaksi	44

3.3.2.5. Use Case Scenario Memulai Misi	44
3.3.3. Activity Diagram	44
3.3.3.1. Activity Diagram Memulai Permainan	44
3.3.3.2. Activity Diagram Menampilkan Cara Bermain	45
3.3.3.3. Activity Diagram Menggerakkan Karakter	45
3.3.3.4. Activity Diagram Melakukan Interaksi	46
3.3.3.5. Activity Diagram Memulai Misi	46
3.3.4. Class Diagram	47
3.3.5. Sequence Diagram.....	48
3.4. Perancangan Sistem.....	51
3.4.1. Perancangan Menu	51
3.4.2. Perancangan Antarmuka.....	52
3.4.2.1. Tampilan Menu Utama.....	52
3.4.2.2. Tampilan Cara Bermain	52
3.4.2.3. Tampilan Kota.....	53
3.4.2.4. Tampilan Dialog.....	53
3.4.2.5. Tampilan Level.....	54
3.4.3. Perancangan Pesan	54
3.4.3.1. Pesan Konfirmasi Keluar.....	54
3.4.3.2. Pesan Konfirmasi Mulai Misi.....	54
3.4.3.3. Pesan Informasi Menang	55
3.4.3.4. Pesan Konfirmasi Kalah.....	55
3.5. Jaringan Semantik	55
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	57
4.1. Implementasi Sistem	57
4.1.1. Implementasi Kebutuhan Perangkat.....	57
4.1.2. Implementasi Antarmuka	57
4.1.3. Implementasi Class.....	58
4.2. Pengujian Sistem	58
4.2.1. Pengujian Alpha	58
4.2.1.1. Skenario Pengujian Alpha	59

4.2.1.2. Hasil Pengujian Alpha	59
4.2.1.3. Kesimpulan Pengujian Alpha	61
4.2.2. Pengujian Pemahaman Pengguna Terhadap Kebudayaan Jawa Barat	61
4.2.2.1. Skenario Pengujian Pemahaman Pengguna.....	61
4.2.2.2. Hasil Pengujian Pemahaman Pengguna	63
4.2.2.3. Kesimpulan Pengujian Pemahaman Pengguna	65
BAB 5 KESIMPULAN.....	67
5.1. Kesimpulan.....	67
5.2. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69