

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	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 Analisis Masalah.....	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.5.3 Pengujian	7
1.5.4 Penarikan Kesimpulan	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Profil SMAN 1 Pacet Cianjur.....	9
2.1.1 Visi dan Misi.....	9
2.1.2 Struktur Organisasi	11
2.1.3 Logo SMAN 1 Pacet Cianjur.....	12
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Sejarah	12
2.2.2 Multimedia.....	13
2.2.3 Game.....	14
2.2.4 Unified Modeling Language (UML)	20
2.2.5 Unity	22
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	25

3.1 Analisis Sistem	25
3.1.1 Analisis Data	25
3.1.2 Analisis Masalah	25
3.1.3 Analisis Prosedur Yang sedang berjalan	25
3.2 Analisis Game yang akan dibangun	26
3.2.1 Analisis Sistem yang diusulkan	27
3.2.2 Storyline.....	27
3.2.3 Storyboard.....	29
3.2.4 <i>Design</i> Konsep.....	36
3.2.5 Analisis Materi.....	39
3.2.6 Analisis Penyampaian Materi Game.....	40
3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
3.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	43
3.3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna	44
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	44
3.4.1 Use Case Diagram	46
3.4.2 Activity Diagram.....	63
3.4.3 Diagram Class.....	74
3.4.4 Sequence Diagram	75
3.4.5 Perancangan Sistem	87
3.4.6 Perancangan Arsitektur Menu.....	87
3.4.7 Perancangan Antarmuka	88
3.4.8 Perancangan Pesan Antarmuka.....	114
3.4.9 Perancangan Jaringan Semantik	117
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	118
4.1 Implementasi	118
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	118
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	118
4.1.3 Implementasi Antarmuka.....	119
4.2 Pengujian Sistem	130
4.2.1 Pengujian <i>Alpha</i>	131

4.2.2 Pengujian Beta	135
BAB 5	151
5.1 Kesimpulan.....	151
5.2 Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA	153