

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.3.1 Maksud.....	3
1.3.2 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 LANDASAN TEORI	9
2.1 Obat Herbal	9
2.2 Game	9
2.3 Usecase.....	11
2.4 Usecase Scenario	13
2.5 Activity Diagram	14
2.6 Class Diagram	15
2.7 Sequence Diagram	17
2.8 RPG Maker MV.....	18
2.9 Black Box Testing.....	20
2.10 SPSS	22

2.11	Skala Likert	22
2.12	Shapiro Wilk	23
2.13	Uji T Berpasangan.....	24
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME.....		25
3.1	Analisis Game	25
3.1.1	Analisis Masalah	25
3.1.2	Analisis Game Sejenis	26
3.1.3	Analisis Game Yang Akan Dibangun	30
3.1.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	46
3.1.5	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	48
3.1.6	Usecase	49
3.1.7	Usecase Scenario	50
3.1.8	Activity Diagram	59
3.1.9	Class Diagram	70
3.1.10	Sequence Diagram	71
3.2	Perancangan Game	80
3.2.1	Perancangan Struktur Menu	80
3.2.2	Perancangan Antarmuka	80
3.2.3	Perancangan Pesan	85
3.2.4	Perancangan Jaringan Semantik	85
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN GAME.....		86
4.1	Implementasi Game	86
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	86
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	86
4.1.3	Implementasi Class	87
4.1.4	Implementasi Antarmuka	87
4.2	Pengujian Game.....	88
4.2.1	Pengujian Black Box	88
4.2.2	Pengujian kepada Pengguna.....	92
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		111
5.1	Kesimpulan.....	111
5.2	Saran	111

DAFTAR PUSTAKA.....	112
---------------------	-----