

## DAFTAR ISI

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| ABSTRAK .....                             | i   |
| <i>ABSTRACT</i> .....                     | ii  |
| KATA PENGANTAR .....                      | iii |
| DAFTAR ISI.....                           | v   |
| DAFTAR GAMBAR .....                       | vii |
| DAFTAR TABEL.....                         | ix  |
| DAFTAR SIMBOL.....                        | xi  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                     | xv  |
| BAB 1 PENDAHULUAN .....                   | 1   |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....           | 1   |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                 | 2   |
| 1.3 Maksud dan Tujuan.....                | 3   |
| 1.4 Batasan Masalah.....                  | 3   |
| 1.5 Metodologi Penelitian .....           | 4   |
| 1.6 Sistematika Penulisan.....            | 7   |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....              | 9   |
| 2.2 Landasan Teori.....                   | 10  |
| 2.2.1 Game .....                          | 10  |
| 2.2.2 Skala Data Yang Digunakan .....     | 13  |
| 2.3 Android .....                         | 15  |
| 2.4 Unified Modelling Language (UML)..... | 15  |
| 2.4.1 Use Case Diagram.....               | 15  |
| 2.4.2 Activity Diagram.....               | 16  |
| 2.4.3 Sequence Diagram .....              | 17  |
| 2.4.4 Class Diagram .....                 | 18  |
| 2.5 Tools Yang Digunakan .....            | 19  |
| 2.5.1 Construct 2 .....                   | 19  |
| 2.5.2 Adobe Photoshop .....               | 19  |
| 2.5.3 Aseprite .....                      | 20  |

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....          | 23  |
| 3.1 Analisis Sistem.....                      | 23  |
| 3.1.1 Analisis Masalah .....                  | 23  |
| 3.1.2 Analisis Game Sejenis.....              | 23  |
| 3.1.3 Analisis Game Yang Akan Dibangun .....  | 27  |
| 3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional ..... | 37  |
| 3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional .....     | 39  |
| 3.2 Perancangan Sistem .....                  | 55  |
| 3.2.1 Perancangan Komponen Permainan .....    | 56  |
| 3.2.2 Perancangan Arsitektur Menu.....        | 62  |
| 3.2.3 Perancangan Antar Muka.....             | 64  |
| 3.2.4 Perancangan Jaringan Semantik.....      | 69  |
| 3.2.5 Perancangan Method.....                 | 70  |
| BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....        | 75  |
| 4.1 Implementasi.....                         | 75  |
| 4.1.1 Implementasi Perangkat Keras.....       | 75  |
| 4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak.....       | 75  |
| 4.1.3 Implementasi Class .....                | 75  |
| 4.1.4 Implementasi Antarmuka.....             | 78  |
| 4.2 Pengujian.....                            | 79  |
| 4.2.1 Pengujian Alpha .....                   | 79  |
| 4.2.2 Pengujian Beta .....                    | 90  |
| BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....               | 101 |
| 5.1 Kesimpulan .....                          | 101 |
| 5.2 Saran.....                                | 101 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                          | 103 |