

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR SIMBOL.....	xxv
1. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	xxv
2. Simbol <i>Activity Diagram</i>	xxv
3. Simbol <i>Class Diagram</i>	xxvi
4. Simbol <i>Sequence Diagram</i>	xxvi
5. Simbol ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	xxvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Maksud dan Tujuan.....	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1. Identifikasi Masalah.....	6
1.5.2. <i>Initiation</i>	6
1.5.3. <i>Pre-Production</i>	6
1.5.4. <i>Production</i>	7
1.5.5. <i>Testing and Beta</i>	9
1.5.6. Penarikan Kesimpulan dan Saran	10
1.6. Sistematika Penulisan	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1. Profil SD Negeri Pasekan 1 Kabupaten Indramayu.....	13

2.1.1.	Sejarah SD Negeri Pasekan 1 Kabupaten Indramayu.....	13
2.1.2.	Kurikulum 2013 Sekolah Dasar Negeri.....	13
2.1.3.	Logo SD Negeri Pasekan 1 Kabupaten Indramayu	14
2.1.4.	Visi dan Misi.....	15
2.1.5.	Struktur Organisasi	16
2.2.	Landasan Teori.....	20
2.2.1.	Hutan Mangrove	20
2.2.2.	Ekosistem Mangrove	20
2.2.3.	Jaring-Jaring Makanan.....	20
2.2.4.	<i>Game</i>	21
2.2.5.	Media	21
2.2.6.	Media Pembelajaran.....	22
2.2.7.	Multimedia.....	23
2.2.8.	Multimedia Interaktif	24
2.2.9.	Multimedia Pembelajaran Interaktif	25
2.2.10.	<i>Game Design Document</i>	26
2.3.	Object Oriented Analysis Design.....	26
2.3.1.	UML.....	26
2.3.2.	<i>Use Case Diagram</i>	27
2.3.3.	<i>Activity Diagram</i>	28
2.3.4.	Class Diagram.....	28
2.3.5.	Sequence Diagram	29
2.4.	Basis Data	30
2.4.1.	<i>Database Management System (DBMS)</i>	30
2.4.2.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	31
2.5.	Metode Pengembangan Sistem	31
2.5.1.	<i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	31
2.6.	Metode Pengujian Sistem	34
2.6.1.	Pengujian Alpha.....	35
2.6.2.	Pengujian Beta	36
2.7.	Perangkat Lunak Pendukung	37

2.7.1.	CorelDraw	37
2.7.2.	FL Studio	38
2.7.3.	Android	38
2.7.4.	Unity	38
2.7.5.	C Sharp (C#)	39
2.7.6.	MySQL	39
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		41
3.1.	Analisis Sistem.....	41
3.1.1.	Analisis Masalah.....	41
3.1.2.	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	42
3.1.3.	Solusi yang Ditawarkan	47
3.1.4.	Analisis Arsitektur Sistem yang Akan Dibangun	47
3.1.5.	Analisis Arsitektur Sistem Pada Sisi Murid.....	48
3.1.6.	Analisis Arsitektur Sistem Pada Sisi Guru	50
3.1.7.	Analisis Arsitektur Sistem Pada Sisi Admin	51
3.1.8.	Analisis Perbandingan <i>Game</i> Simulasi	52
3.1.9.	Analisis <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC).....	54
3.1.10.	Analisis Materi.....	85
3.1.11.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	86
3.1.12.	Analisis Kebutuhan Fungsional	88
3.2.	Perancangan Sistem	238
3.2.1.	Perancangan Data.....	238
3.2.2.	Perancangan Struktur Menu.....	246
3.2.3.	Perancangan Antarmuka	250
3.2.4.	Perancangan Pesan.....	288
3.2.5.	Perancangan Jaringan Semantik	288
BAB 4 IMPELEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		293
4.1.	Implementasi Sistem	293
4.1.1.	Implementasi Web Hosting.....	293
4.1.2.	Implementasi Perangkat Keras	293
4.1.3.	Implementasi Perangkat Lunak.....	294

4.1.4.	Implementasi Basis Data.....	294
4.1.5.	Implementasi Antarmuka.....	298
4.2.	Pengujian Sistem.....	300
4.2.1.	Pengujian Alpha.....	300
4.2.2.	Pengujian Beta	330
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		339
5.1.	Kesimpulan	339
5.2.	Saran	339
DAFTAR PUSTAKA		341