

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Alur Penelitian	4
1.5.2 Mengidentifikasi masalah	5
1.5.3 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.4 Analisis Data	6
1.5.5 Pembangunan Perangkat Lunak	6
1.5.6 Kesimpulan	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Profil Sekretariat Daerah Kota Bandung Bagian Hukum	11
2.1.1 Lokasi Sekretariat Daerah Kota Bandung Bagian Hukum	11
2.1.2 Struktur Organisasi	11

2.1.3	Deskripsi Kerja Lembaga.....	12
2.1.4	Visi dan Misi	19
2.1.5	Logo Sekretariat Daerah Kota Bandung Bagian Hukum	20
2.2	Peraturan daerah.....	20
2.3	Materi Peraturan Daerah	21
2.4	<i>Game</i> dan <i>Game</i> Edukasi	22
2.4.1	<i>Game</i>	22
2.4.2	<i>Game</i> 3D	23
2.4.3	<i>Game</i> Edukasi	23
2.5	Real-time Multiplayer API.....	23
2.5.1	Penyimpanan Leaderboards	24
2.5.2	Penyimpanan Achievements	26
2.6	Android.....	27
2.7	OOP (Object Oriented Programming).....	29
2.8	Unified Modeling Language (UML).....	30
2.8.1	Use Case Diagram.....	30
2.8.2	Class Diagram	32
2.8.3	Activity Diagram.....	33
2.8.4	Sequence Diagram.....	34
2.9	<i>Tools</i> Yang Digunakan.....	35
2.9.1	Unity.....	35
2.9.2	Blender	35
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		37
3.1	Analisis Sistem	37
3.1.1	Analisis Masalah	37
3.1.2	Analisis Materi	38
3.1.3	Analisis <i>Game</i> dan Aplikasi Sejenis	38
3.1.4	Analisis <i>Game</i> yang Dibangun.....	44

3.1.5	Analisis Arsitektur Sistem.....	50
3.1.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	51
3.1.7	Analisis Kebutuhan Fungsional	52
3.2	Perancangan Sistem.....	98
3.2.1	Perancangan Komponen.....	98
3.2.2	Perancangan Struktur Menu	104
3.2.3	Perancangan Antar Muka	105
3.2.4	Perancangan Validasi	110
3.2.5	Perancangan Semantik	111
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		113
1.1	Implementasi Sistem	113
1.1.1	Implementasi Kebutuhan Perangkat Keras	113
1.1.2	Implementasi Kebutuhan Perangkat Lunak	114
1.1.3	Implementasi Class	114
1.1.4	Implementasi Antarmuka	116
1.2	Pengujian.....	118
1.2.1	Pengujian Blackbox.....	118
1.2.2	Rencana Pengujian	118
1.2.3	Kasus dan Hasil Pengujian Blackbox	120
1.2.4	Kesimpulan Pengujian Blackbox.....	129
1.2.5	Pengujian Beta.....	129
1.2.6	Kesimpulan Pengujian Beta.....	136
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		137
5.1	Kesimpulan	137
5.2	Saran	137
DAFTAR PUSTAKA		139