

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Analisis Masalah	5
1.5.2 Analisis Game Yang Akan Dibangun	6
1.5.3 Perancangan Sistem	7
1.5.4 Implementasi dan Pengujian Sistem	7
1.5.5 Kesimpulan dan Saran	7
1.6 Metodologi Pembangunan Perangkat Lunak	8
1.7 Sistematika Penulisan	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Profil SDN Margadadi 1	11
2.1.1 Visi, Misi dan Tujuan	11
2.1.1.1 Visi	11
2.1.1.2 Misi	12
2.1.1.3 Tujuan	12
2.1.2 Struktur Organisasi	13
2.1.3 Logo SDN Margadadi 1	13
2.2 Landasan Teori	14

2.2.1	Bahasa Indramayu.....	14
2.2.1.1	Pelajaran Bahasa Indramayu	15
2.2.1.2	Aksara Jawa (Carakan).....	15
2.2.1.3	Bahasa Ngoko dan Krama.....	16
2.2.2	Visual, Audio & Kinestetik (VAK) Learning.....	16
2.2.3	Multimedia Interaktif	17
2.2.4	Media Pembelajaran.....	17
2.3	Android.....	18
2.4	Game	19
2.4.1	Jenis-jenis Game	19
2.4.2	Game Edukasi	21
2.5	Unified Modeling Language (UML).....	21
2.5.1	Use Case Diagram.....	22
2.5.2	Class Diagram	22
2.5.3	Sequence Diagram	22
2.5.4	Activity Diagram.....	23
2.6	Software Yang Digunakan	23
2.6.1	Unity	23
2.6.2	Adobe Photoshop	23
2.6.3	Audacity	24
2.7	Metode Pengujian.....	24
2.7.1	Blackbox Testing.....	24
2.7.2	Usability Testing	24
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3.1	Analisis Masalah	27
3.2	Analisis Game Yang Akan Dibangun	27
3.2.1	Konsep Game	27
3.2.1.1	Informasi Edukasi	28
3.2.1.2	Cara Bermain	28
3.2.2	Analisis Materi	29
3.2.2.1	Visual	30

3.2.2.2 Auditori	31
3.2.2.3 Kinestetik	32
3.2.3 Analisis Karakter	33
3.2.4 Pengumpulan Material	33
3.2.5 Mekanisme Game.....	42
3.2.2.1 Mekanisme Permainan Menulis Aksara	42
3.2.2.2 Mekanisme Permainan Bermain Drag and Drop	43
3.2.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	44
3.2.6.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	45
3.2.6.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	46
3.2.6.3 Analisis dan Kebutuhan Pengguna.....	47
3.2.7 Analisis Kebutuhan Fungsional	48
3.2.8 Use Case Diagram.....	48
3.2.8.1 Definisi Aktor.....	49
3.2.8.2 Definisi Use Case	49
3.2.8.3 Skenario Use Case.....	50
3.2.9 Activity Diagram.....	53
3.2.10 Class Diagram	59
3.2.11 Sequence Diagram	60
3.3 Perancangan Sistem.....	64
3.3.1 Perancangan Antar Muka	64
3.3.2 Perancangan Pesan	72
3.3.3 Perancangan Struktur Menu	74
3.3.4 Perancangan Jaringan Semantik.....	75
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	77
4.1 Implementasi Sistem	77
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras.....	77
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak.....	79
4.1.3 Implementasi Antarmuka	80
4.2 Pengujian	81
4.2.1 Pengujian Fungsional	81

4.2.1.1 Skenario Pengujian Fungsional	81
4.2.1.2 Hasil Pengujian Fungsional.....	83
4.2.1.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Fungsional	85
4.2.2 Pengujian Pengguna	85
4.2.2.1 Skenario Pengujian Menulis Huruf Aksara Jawa.....	85
4.2.2.2 Hasil Pengujian Menulis Huruf Aksara Jawa	86
4.2.2.3 Skenario Pengujian Membaca Bahasa Jawa Indramayu	90
4.2.2.4 Hasil Pengujian Membaca Bahasa Jawa Indramayu	90
4.2.2.5 Kesimpulan Hasil Pengujian Pengguna	93
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97