

## 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 Pengumpulan Data .....	5
1.5.2 Analisis Data.....	5
1.5.3 Pembangunan Perangkat Lunak.....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 Paralayang.....	9
2.1.1 Perlengkapan paralayang .....	9
2.2 Multimedia.....	10
2.2.1 Komponen Multimedia .....	11
2.2.2 Metodologi Pengembangan Multimedia.....	12
2.3 Pengertian Game .....	13
2.3.1 Sejarah Game .....	15
2.3.2 Jenis-Jenis Game.....	17
2.3.3 Kendali pada game.....	18

2.4	Android .....	18
2.4.1	Arsitektur Android .....	18
2.5	<i>Object Oriented Programming</i> (OOP).....	21
2.6	UML (Unified Modeling Language) .....	21
2.6.1	Use Case Diagram.....	21
2.6.2	Activiti Diagram .....	22
2.6.3	Class Diagram.....	23
2.6.4	Sequence Diagram .....	24
2.7	Aplikasi Pembangunan Perangkat Lunak .....	25
2.7.1	Blender 3D .....	25
2.7.2	Adobe Photoshop .....	25
2.7.3	Unity 3D.....	26
2.8	Pengujian Sistem.....	26
2.8.1	Pengujian <i>Black Box</i> .....	26
2.8.2	Pengujian <i>Beta</i> .....	27
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	29
3.1	Analisis Sistem.....	29
3.1.1	Analisis Masalah.....	29
3.1.2	Analisis Game Sejenis .....	30
3.1.2.1	Game Wings.....	30
3.1.2.2	Game 3D Paraglider.....	31
3.1.2.3	Perbandingan Aplikasi sejenis dengan Aplikasi yang Akan Dibangun..	31
3.1.3	Analisis Arsitektur sistem .....	32
3.1.3.1	Penjelasan Analisis Arsitektur Sistem .....	33
3.1.4	Analisis Materi.....	33
3.1.4.1	Materi Gerakan .....	34
3.1.4.2	Materi Faktor Cuaca yang Berpengaruh .....	35
3.1.5	Analisis Aplikasi Yang Akan Dibangun.....	35
3.1.5.1	Analisis <i>Genre Game</i> .....	36
3.1.5.2	Pengenalan <i>Game</i> .....	36
3.1.5.3	Gameplay .....	36

3.1.5.4	Analisis Level pada game .....	39
3.1.5.5	Analisis Kontrol <i>Game</i> .....	40
3.1.5.6	Analisis Perhitungan .....	41
3.1.5.7	Analisis Alur Cerita .....	43
3.1.5.8	Analisis Komponen Permainan.....	45
3.1.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	47
3.1.6.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	48
3.1.6.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	49
3.1.6.3	Analisis Pengguna.....	49
3.1.7	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	50
3.1.7.1	Use Case Diagram.....	50
3.1.7.2	Use Case Scenario.....	52
3.1.7.3	Activity Diagram .....	54
3.1.7.4	Sequence Diagram .....	59
3.1.7.5	Class Diagram.....	62
3.2	Perancangan Sistem .....	65
3.2.1	Struktur Menu .....	65
3.2.2	Perancangan Antarmuka .....	65
3.2.2.1	Perancangan Antarmuka Menu Utama .....	65
3.2.2.2	Perancangan Antarmuka Simulasi .....	66
3.2.2.3	Perancangan Antarmuka Daftar Tempat.....	66
3.2.2.4	Perancangan Antarmuka Tentang Aplikasi .....	67
3.2.3	Perancangan Pesan.....	67
3.2.4	Jaringan Semantik.....	68
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	69
4.1	Implementasi.....	69
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras .....	69
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	69
4.1.3	Implementasi kelas.....	69
4.1.4	Implementasi Antarmuka.....	70
4.2	Pengujian Sistem.....	71

4.2.1	Pengujian Fungsional.....	71
4.2.1.1	Hasil Pengujian Fungsional .....	72
4.2.1.2	Kesimpulan Pengujian Fungsional .....	75
4.2.2	Pengujian Beta .....	75
4.2.2.1	Skenario pengujian Beta .....	75
4.2.2.2	Kesimpulan Pengujian Beta.....	79
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
5.1	Kesimpulan .....	81
5.2	Saran .....	81
	DAFTAR PUSTAKA .....	83