DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Profil Instansi 7
2.1.1 Sejarah Instansi 7
2.1.2 Visi dan Misi 7
2.1.3 Logo Instansi 8
2.2 Landasan Teori 8
2.2.1 Pramuka 8
2.2.2 Media Pembelajaran 15
2.2.3 Pengertian Simulasi 16
2.2.4 Aplikasi Mobile 17
2.2.5 Android 18

2.2.6 OOP (*Object Oriented Programming*) 22
2.2.7 UML (Unified Modeling Language) 23
2.2.8 Metode Pengujian Sistem 24
2.3 Tools yang digunakan 26
2.3.1 Adobe Flash Professional CS6 26
2.3.2 Action Script 3.0 27
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 29
3.1 Analisis Masalah 29
3.2 Analisis Aplikasi Sejenis 29
3.3 Analisis Aplikasi Pembelajaran yang dibangun 36
3.4 Analisis Materi 37
3.5 Analisis Simulasi 39
3.6 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 39
3.7 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 40
3.8 Analisis Kebutuhan Fungsional 43
3.9 Perancangan Sistem 62
3.10 Perancangan Struktur Menu 62
3.10.2 Perancangan Antarmuka 63
3.10.3 Jaringan Semantik 68
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 70
4.1 Implementasi 70
4.1.1 Perangkat Keras yang Digunakan 70
4.1.2 Perangkat Lunak yang Digunakan 65
4.1.3 Implementasi Antarmuka 71
4.2 Pengujian Sistem 71
4.2.1 Pengujian *Black Box* 77
4.2.2 Pengujian *Beta* 82

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 91
5.1 Kesimpulan 91
5.2 Saran 91
DAFTAR PUSTAKA 92