DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN
PERNYATAAN KEASLIAN
ABSTRAK i
***ABSTRACK* ..... ii**
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii
BAB I. PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3
1.2.1 Identifikasi Masalah..... 3
1.2.2 Rumusan Masalah..... 4
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4
1.3.1 Maksud Penelitian 4
1.3.2 Tujuan Penelitian..... 4
1.4. Kegunaan Penelitian..... 5
1.4.1. Kegunaan Praktis..... 5
1.4.2. Kegunaan Akademis..... 5
1.5. Batasan Masalah..... 6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6
1.6.1 Lokasi Penelitian 6
1.6.2 Waktu Penelitian 7
BAB II. LANDASAN TEORI
2.1 Pembelajaran..... 8
2.2 Game Edukasi 8

2.2.1 Pengertian Game 8
2.2.2 Pengertian Edukasi 9
2.2.3 Pengertian Game Edukasi 9
2.3 Pengertian Mobile 10
2.3.1 Karakteristik Perangkat Mobile 10
2.4 Perancangan Dengan Pendekatan Berorientasi Objek 11
2.4.1 Karakteristik Pendekatan Berorientasi Objek 11
2.4.2 Konsep Pendekatan Berorientasi Objek 12
2.5 UML 15
2.5.1 Pengertian UML 15
2.5.2 Gambaran Umum UML 15
2.6 Java 27
2.6.1 Pengertian Java 27
2.6.2 Arsitektur Java 28
2.6.3 Pengertian J2ME 28
2.6.4 CLDC 30
2.6.5 MIDP 30
2.6.6 MIDlet 31
2.6.7 Siklus MIDlet 31
2.7 RMS (*Record Managemen System*) 32
2.8 Emulator Ponsel Java 34
2.9 Pengertian Netbeans 34
2.10 Metodologi Yang Diapakai Untuk Game Edukasi 34
2.11 Pengguna Game Edukasi 35
2.12 Kurikulum Pemebelajaran Bahasa Inggris 35

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 36
3.1.1 Sejarah Singkat SD Pertiwi 36
3.1.2 Visi dan Misi 36
3.1.3 Struktur Organisasi 37

3.1.4 Deskripsi Tugas 37
3.2 Metode Penelitian 38
3.2.1 Desain Penelitian 39
3.2.2 Jenis dan Metode Penelitian 39
3.2.2.1 Sumber Data Primer 39
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 40
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 40
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 40
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 41
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 44
3.2.4 Pengujian Software 46
3.2.4.1 Black Box 46
BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan 47
4.2 Perancangan Sistem 50
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 50
4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 50
4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 51
4.2.3.1 Use Case Diagram 51
4.2.3.2 Activity Diagram 55
4.2.3.3 Sequen Diagram 59
4.2.3.4 Class Diagram 60
4.2.3.5 Deployment Diagram 62
4.2.4 Perancangan Antar Muka 62
4.2.4.1 Struktur Menu Permainan 62
4.2.4.2. Perancangan Tampilan 63
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1 Implementasi Sistem 70

5.1.1 Batasan Implementasi 70
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 70
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 70
5.1.4 Implementasi Antar Muka 71
5.1.5 Implementasi Instalasi Program 77
5.1.6 Penggunaan Program 77
5.2 Pengujian 78
5.2.1 Rencana Pengujian 78
5.2.2 Hasil dan Kasus Pengujian Alpha 79
5.2.3 Kesimpulan Pengujian Alpha 81
5.2.4 Kasus dan Hasil Pengujian Betha 81
5.2.5 Kesimpulan Hasil Pengujian 84
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN
6.1 Kesimpulan 85
6.2 Saran 85