DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR SIMBOL xvii

DAFTAR LAMPIRAN xx

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 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 Pembangunan Perangkat Lunak 4

1.6 Sistematika Penulisan 5

BAB 2 LANDASAN TEORI 7

2.1 *Game* 7

2.2 Pengertian *Game* 7
2.2.1 Sejarah Singkat *Game* 8
2.2.2 Jenis – Jenis *Game* 9
2.2.3 *Genre* - *Genre Game* 11
2.2.4 *Game* Edukasi 12
2.3 Psikotes 12
2.3.1 Definisi Psikotes 12
2.3.2 Jenis Psikotes 13
2.3.3 Aspek Pendidikan Dan Psikotes 15
2.4 Metode 15
2.5 UML …. 18
2.6 SQLite 19
2.7 Adobe Photoshop CS 5 20
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 21
3.1 Analisis Sistem 21
3.1.1 Analisis Masalah 21
3.1.1.1 Jalan Cerita 22
3.1.1.2 *Game Play* 22
3.1.1.3 Kontrol *Game* 22
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis 23
3.1.2.1 Deskripsi 23
3.1.2.2 *Game* 24
3.1.2.3 Kekurangan 25

3.1.2.4 Kelebihan 25
3.1.2.5 Tabel Perbandingan 25
3.1.3 Perspektif Kebutuhan Perangkat Lunak 26
2.3.1 Perspektif Produk 26
3.1.3.2 Fungsi Produk 27
3.1.3.3 Karakteristik Pengguna 27
3.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem 28
3.1.5 Analisis Kebutuhan *Non*-Fungsional 28
3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 28
3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 29
3.1.5.3 Analisis Kebutuhan User 29
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 30
3.1.7 *Use Case Diagram* 31
3.1.7.1 Defini *Use Case* 32
3.1.8 Skenario *Use Case* 33
3.1.9 *Activity Diagram* 45
3.1.9.1 Definisi *Activity Diagram* 45
3.1.10 *Class* Diagram 58
3.1.11 *Sequence Diagram* 59
3.3 Perancangan Sistem 71
3.3.1 Tujuan Perancangan Sistem 71
3.3.2 Gambaran Umum Sistem 71
3.3.3 Perancangan Program 71

3.3.4 Perancangan Antar Muka 72
3.3.4.1 Antar Muka Menu Utama 72
3.3.4.2 Antar Muka Menu Mulai 73
3.3.4.3 Antar Muka Membuat *User* Baru 75
3.3.4.4 Antar Muka Menghapus *User* 76
3.3.4.5 Antar Muka Menu Option 77
3.3.4.6 Antar Muka Soal Pilihan Ganda 79
3.3.4.7 Antar Muka Soal Isian 78
3.3.4.8 Antar Muka Soal Pencocokan atau hapalan gambar 79
3.3.4.9 Antar Muka Soal Kelompok Gambar 81
3.3.4.10 Antar Muka Soal Pengurutan 83
3.3.6 Jaringan Semantik 85
3.3.7 Struktur Menu Utama 85
3.3.8 Perancangan Program 86
3.3.9 Aspek Pembelajaran 86
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 87
4.1 Implementasi Program 87
4.2 Perangkat Pendukung yang Digunakan 87
4.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*) 87
4.2.2 Perangkat Lunak (*Software*) 88
4.3 Implementasi *Class* 89
4.4. Implementasi Aplikasi 90
4.4.1 Tampilan *User* 90

4.5. Pengujian Sistem 101
4.6. Pengujian (Fungsional)..... 101
4.7. Pengujian *Beta*..... 105
4.7.1 Kelebihan 117
4.7.2 Kekurangan 117
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 118
5.1 Kesimpulan..... 118
5.2 Saran 118
DAFTAR PUSTAKA..... 119