DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

MOTTO

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah 6

1.2.1 Identifikasi Masalah 6

1.2.2 Rumusan Masalah 6

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 7

1.3.1 Maksud Penelitian 7

1.3.2 Tujuan Penelitian 7

1.4 Kegunaan Penelitian 8

1.3.1 Kegunaan Praktis 8

1.3.2 Kegunaan Akademis 9

1.5 Batasan Masalah 10

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian 11

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Edukasi 12

2.2 Kurikulum Pendidikan 13

2.3 Biologi 15

2.4 Peranan Multimedia Dalam Pendidikan 18

2.5 *Education games* 19

2.6 *Neatbeans* 19

2.7 Java 2 Micro Edition (*J2ME*) 21

2.7.1 Pengertian *J2ME* 21

2.7.2 Konfigurasi *J2ME* 22

2.7.2.1 *Conected Device Configuration (CDC)* 22

2.7.2.2 *Connected Limited Device Configuration (CLDC)*. 22

2.7.3 *Profile J2ME* 23

2.8 *Game* 25

2.8.1 Pengertian *Game* 25

2.8.2 Sejarah Perkembangan *Game* 25

2.8.3 *Game Mobile* 27

2.9 Grafik dan *Sprite* 28

2.10 *Ponsel* 28

2.11 *Use Case* Diagram 29

2.11.1 Komponen Pembentuk *Use-case* Diagram 30

2.11.2 *Activity* Diagram 32

2.11.3 *Sequence* Diagram 34

2.11.4 *Class Diagram* 35

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek penelitian 37

3.1.1 Sejarah Perusahaan..... 37

3.1.2 Visi dan Misi 40

3.1.3 Struktur Organisasi..... 43

3.1.4 Deskripsi Tugas..... 44

3.2 Metode Penelitian..... 45

3.2.1 Desain Penelitian..... 45

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 46

3.2.2.1 Sumber Data Primer..... 46

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder..... 47

3.2.3 Metode Penelitian..... 48

3.2.4 Alat bantu analisis dan perancangan 48

3.2.5 Pengujian *Software*..... 49

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Sistem..... 51

4.1.1 Gambaran Umum Sistem 51

4.1.2 Perancangan Prosedur 52

4.2 Rancangan Aplikasi..... 52

4.2.1 Perancangan *Use Case* Diagram 53

4.2.2 Skenario *Use case* Diagram 53
4.2.3 Perancangan *Activity* Diagram 56
4.2.4 *Sequence* diagram 61
4.2.5 *Class* diagram 63
4.2.6 Perancangan Antar Muka 64
4.2.7 Tampilan *Continue Game* 64
4.2.8 Input *Name* 64
4.2.9 *Type Game* 65
4.2.10 Tampilan Peredaran Darah Manusia *(Circulation)* 66
4.2.11 Tampilan Pencernaan Manusia *(Disgestion)* 66
4.2.12 Tampilan *Nutrition* 67
4.2.13 Tampilan *Question* 67
4.2.14 Tampilan *Option* 68
4.2.15 Tampilan *About* 68
4.2.16 Tampilan *HighScore* 69
4.2.17 Tampilan *Exit* 69

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi 70
5.1.1 Batasan Implementasi 70
5.1.2 Implementasi perangkat lunak 71
5.1.3 Implementasi perangkat keras 71
5.1.4 Implementasi Antar Muka 72

5.1.5 Implementasi Instalasi program 86

5.1.6 Penggunaan Program 87

5.2 Pengujian 87

5.1.1 Rencana Pengujian 87

5.1.2 Kasus dan hasil pengujian 88

5.1.3 Kesimpulan dan hasil pengujian 92

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 93

5.2 Saran 93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN