DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xi
DAFTAR LAMPIRAN xiv
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
1.6. Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1.1. Penggunaan Multimedia 8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 31
3. 1. Analisis Sistem 31
3.1.1. Analisis Masalah 31
3.1.2. Analisis *Game* Sejenis 32
3.1.3. Analisis *Game* Yang Akan Dikembangkan 35
3.1.4. *Story line* 35
3.1.5. *Gameplay* 37
3.1.6. Analisis Tingkat Kesulitan 38
3.1.7. Analisis *Scoring* 38
3.1.8. Analsis Algoritma *A-Star* 38
3. 2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 45
3.2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 45

3.2.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 45
3.2.3. Sasaran *User* dan Kegunaan Aplikasi 46
3. 3. Analisis Kebutuhan Fungsional 46
3.3.1. *Use Case Diagram* 47
3.3.2. Definisi *Actor* 47
3.3.3. Definisi *Use Case* 47
3.3.4. Skenario *use case* 48
3.3.5. Activity Diagram 55
3.3.5.1. *Activity Diagram* Menampilkan Intro stage 1 55
3.3.5.2. *Activity Diagram* Menampilkan *Stage* 1 56
3.3.5.3. *Activity Diagram* Menampilkan Intro Stage 2 58
3.3.5.4. *Activity Diagram* Menampilkan *Stage* 2 58
3.3.5.5. *Activity Diagram* Menampilkan Intro *Stage 3* 60
3.3.5.6. *Activity Diagram* Menampilkan *Stage* 3 60
3.3.5.7. *Activity Diagram* Pergerakkan Karakter 62
3.3.5.8. *Activity Diagram* Perhitungan Skor 62
3.3.6. *Sequence Diagram*..... 63
3.3.6.1. Sequence Diagram Menampilkan Stage 1 63
3.3.6.2. *Sequence Diagram* Menampilkan Stage 2 64
3.3.6.3. *Sequence Diagram* Menampilkan Stage 3 65
3.3.6.4. *Sequence Diagram* Pergerakan Karakter 65
3.3.6.5. *Sequence Diagram* Perhitungan Skor 66
3.3.6.6. *Sequence Diagram* Menampilkan Intro stage 1 67
3.3.6.7. *Sequence Diagram* Menampilkan Intro stage 2 67
3.3.6.8. *Sequence Diagram* Menampilkan Intro stage 3 68
3. 4. Class Diagram 69
3. 5. Perancangan Sistem 70
3.5.1 Pengenalan Karakter 70
3.5.2 Story Board 72
3.5.3 Perancangan Struktur Menu 74
3. 6. Perancangan Antarmuka 74

3. 7. Jaringan Semantik 78
3. 8. Perancangan Method 78
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 85
4.1. Implementasi 85
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 85
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 86
4.1.3 Implementasi Aplikasi 86
4.1.4 Implementasi Antarmuka 86
4.2. Pengujian 89
4.2.1 Pengujian blackbox 89
4.2.2 Pengujian Kuesioner 102
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 109
5.1. Kesimpulan 109
5.2. Saran 109
DAFTAR PUSTAKA 111