DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xiv
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
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Pembelajaran 7
2.2 Pembelajaran Bahasa 8
2.2.1 Pembelajaran Bahasa Sunda 8
2.2.1.1 Ragam Bahasa Sunda 8
2.2.1.2 Pupuh 9
2.2.1.3 Guguritan 12
2.2.1.4 Wawacan 12
2.3 Bermain 12
2.4 Manfaat Multimedia Pembelajaran 13
2.5 Permainan (Game) 13
2.6 Penjelasan Game Edukasi 14
2.6.1 Kriteria Game Edukasi 14
2.7 Permainan Komputer (Game Digital atau Video Game) 15

2.8 Elemen Game 16
2.9 Jenis-jenis Game 18
2.10 Algoritma *Depth-First Search* 21
2.11 Pemrograman Terstruktur 22
2.11.1 DFD (Data Flow Diagram) 23
2.12 Pembangun Perangkat Lunak 25
2.12.1 Sejarah Adobe Flash Professional CS5 25
2.12.2 Actionscript 26
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 29
3.1 Analisis Sistem 29
3.2 Analisis Masalah 29
3.3 Analisis Permainan 30
3.3.1 Analisis Game / Aplikasi Sejenis 30
3.3.1.1 Analisis Aplikasi Terjemahan Bahasa Sunda 30
3.3.2 Analisis Game Edukasi Bahasa Sunda 31
3.3.2.1 Deskripsi Game 31
3.3.3 Analisis Tingkat Kesulitan 36
3.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 37
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 37
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 38
3.4.3 Analisis dan Kebutuhan *User* 39
3.4.4 Analisis Algoritma *Depth-First Search* Pada Permainan Cari Gambar 40
3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 41
3.5.1 DFD (*Data Flow Diagram*) 41
3.5.1.1 Diagram Konteks 42
3.5.1.2 DFD Level 1 43
3.5.1.3 DFD Level 2 Proses 1 44
3.5.1.4 DFD Level 2 Proses 2 45
3.5.1.5 DFD Level 3 Proses 1.1 46
3.5.1.6 DFD Level 3 Proses 1.3 46
3.5.1.7 DFD Level 3 Proses 1.5 47

3.5.1.8 DFD Level 3 Proses 1.6 47
3.5.1.9 DFD Level 3 Proses 2.1 48
3.5.1.10 Spesifikasi Proses 48
3.5.1.11 Kamus Data 65
3.6 Perancangan Game Edukasi Bahasa Sunda 67
3.6.1 Storyboard 67
3.6.2 Pengenalan Karakter 77
3.6.3 Perancangan Struktur Menu 77
3.6.4 Perancangan Antarmuka Menu Utama 79
3.6.5 Perancangan Antarmuka Menu Materi 79
3.6.6 Perancangan Antarmuka Menu Bermain 80
3.6.7 Perancangan Antarmuka Menu Tentang 81
3.6.8 Perancangan Antarmuka Pesan Keluar 81
3.6.9 Perancangan Antarmuka Materi Barang Tradisional 82
3.6.10 Perancangan Antarmuka Materi e, é, eu dalam bahasa Sunda 82
3.6.11 Perancangan Antarmuka Materi Guguritan 83
3.6.12 Perancangan Antarmuka Materi Ragam Bahasa 83
3.6.13 Perancangan Antarmuka Materi Pupuh 84
3.6.14 Perancangan Antarmuka Materi Wawacan 84
3.6.15 Perancangan Antarmuka Bermain Cari Gambar 85
3.6.16 Perancangan Antarmuka Bermain Isi Percakapan 85
3.6.17 Perancangan Antarmuka Bermain Kelompokkan Kata 86
3.6.18 Perancangan Antarmuka Bermain Tebak Pupuh 86
3.6.19 Perancangan Antarmuka Bermain Rangkai Guguritan 87
3.6.20 Perancangan Antarmuka Bermain Cari Potongan Wawacan 87
3.6.21 Jaringan Semantik 88
3.6.22 Perancangan Prosedural 90
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 99
4.1 Implementasi 99
4.1.1 Perangkat Keras Yang Digunakan 99
4.1.1.1 Perangkat Keras (Hardware) 99

4.1.1.2 Perangkat Lunak (Software) 99
4.2 Implementasi Aplikasi 100
4.3 Implementasi Antarmuka 100
4.4 Pengujian Sistem 109
4.4.1 Pengujian Alpha 109
4.4.2 Skenario Pengujian Aplikasi 110
4.4.3 Pengujian Beta 118
4.4.3.1 Evaluasi dari Pengguna 118
4.4.3.2 Rumus Pengujian Beta 119
4.4.3.3 Hasil Kuesioner 120
4.4.3.4 Kesimpulan Pengujian Beta 125
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 127
5.1 Kesimpulan 127
5.2 Saran 127
DAFTAR PUSTAKA 129