DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
DAFTAR SIMBOL ..... **x**
DAFTAR PROPERTI GAME ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan 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 3
1.6 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI **7**
2.1. Budaya Indonesia 7
2.1.1. Kebudayaan nasional 7
2.1.2. Wujud kebudayaan Indonesia 7
2.1.3. Kebudayaan Indonesia yang di klaim 8
2.2. Game 8
2.2.1. Pengertian game 8
2.2.2. Sejarah singkat game 8
2.2.3. Sejarah game di Indonesia 9
2.2.4. Jenis-jenis game 9
2.2.5. Game fighting 9
2.2.6. Teknik dasar pencarian 9

2.2.7. Algoritma pencarian 10
2.3. Tools yang digunakan 11
2.3.1. Microsoft Visio 2010 11
2.3.2. Data Flow Diagram (DFD) 12
2.3.3. Adobe Flash 12
2.3.4. Action Script 2 13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN 15
3.1 Analisis masalah 15
3.1.1 Analisis kebudayaan yang di klaim 15
3.1.2 Analisis pada game sejenis 15
3.1.3 Analisis game yang akan dibangun 17
3.1.4 Analisis kebutuhan non-fungsional 20
3.1.5 Analisis kebutuhan fungsional 24
3.2 Perancangan Sistem 36
3.2.1 Perancangan struktur menu 36
3.2.2 Perancangan antar muka 36
3.2.3 Perancangan Story Board 41
3.2.4 Jaringan Semantik 45
3.2.5 Perancangan sistem 46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 53
4.1 Implementasi 53
4.1.1 Implementasi Aplikasi 54
4.2 Pengujian 57
4.2.1 Pengujian Alpha 57
4.2.2 Pengujian beta 66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 71
5.1 Kesimpulan 71
5.2 Saran 71