DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR SIMBOL xvi

DAFTAR LAMPIRAN xviii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metode Penelitian 3

1.6 Sistematika Penulisan 5

BAB 2 LANDASAN TEORI 7

2.1 Pengertian dan Batasan Batik 7

2.1.1 Batik Menurut Pengertian Umum 7

2.1.2 Batik Menurut Departemen Perindustrian 8

2.1.3 Batik Menurut Pengertian Internasioanl 8

2.1.4 Sejarah Batik 9
2.1.5 Dasar Pemilihan Motif-motif Barat 11
2.2 Pengertian Kebudayaan Menurut Bahasa dan Para Ahli 14
2.2.1 Pengertian Kebudayaan Menurut Bahasa 14
2.3 Pengertian Kebudayaan Menurut Para Ahli 14
2.4 Game 15
2.4.1 Sejarah Game 16
2.4.2 Jenis - Jenis Game 17
2.4.3 Genre – Genre Game 17
2.4.4 Game Adventure 20
2.4.5 Game Edukasi 20
2.5 Algoritma Greedy 20
2.5.1 Identifikasi dan Elemen-Elemen Algoritma Greedy 21
2.6 Metode 21
2.7 UML 24
2.7.1 Sejarah UML 24
2.7.2 Kegunaan UML 27
2.7.3 Mekanisme Pendekatan Pemodelan 28
2.7.4 Tipe Diagram UML 29
2.7.5 Standar Notasi Dalam UML 30
2.8 Aplikasi Pembangunan Perangkat Lunak 37
2.8.1 Adobe Flash 37
2.9 Pengujian Perangkat Lunak 38

2.9.1 Pengujian White-Box 40
2.9.2 Pengujian Blak-Box 41
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 43
3.1 Analisis Sistem 43
3.1.1 Analisis Masalah 43
3.1.2 Analisis Game Sejenis 43
3.1.3 Analisis *Game* Yang Dibangun 50
3.1.4 Istilah Karakter 55
3.1.5 Analisis Algoritma Greedy 55
3.1.6 Penerapan Algoritma Greedy Pada Game Adventure Of Batik 56
3.1.7 Penerapan Algoritma Greedy Mode Penyerangan bos 58
3.1.8 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 60
3.1.9 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak 60
3.1.10 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras 60
3.1.11 Analisis Pengguna 61
3.1.12 Analisis dan Kebutuhan Fungsional 61
3.1.13 Perancangan Sistem 99
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 121
4.1 Implementasi 121
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 121
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 122
4.2 Implementasi Aplikasi 122
4.3 Implementasi Antarmuka 122

4.4 Pengujian Sistem 144
4.4.1 Pengujian Alpha 144
4.4.2 Pengujian White Box 150
4.4.3 Pengujian Beta 157
BAB 5 KESIMPULAN 165
5.1 Kesimpulan 165
5.2 Saran 165
DAFTAR PUSTAKA 166