DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.3.1 Maksud 2
1.3.2 Tujuan 2
1. 4 Batasan Masalah 3
1. 5 Metodologi Penelitian 4
1. 6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Bahasa dan Budaya 7
2.1.1 Bahasa 7
2.1.2 Bahasa 12
2. 2 *Game* 32
2.2.1 Sejarah *Game* 32
2.2.2 Definisi *Game* 33
2.2.3 *Game* Komputer 34
2.2.4 Definisi *Game* Edukasi 35
2.2.5 *Game* untuk Edukasi 35
2.2.6 Kelebihan dan Kekurangan *Game* Edukasi 36
2.2.7 Unsur *Game* 37

2.2.7.1 Warna 37
2.2.7.2 Komposisi 38
2.2.7.3 Bentuk dasar yang digunakan 38
2.2.7.4 Tipografi 38
2.2.7.5 Audio 39
2.2.7.6 Perilaku Anak 39
2.3 Analisis Sistem Berorientasi Objek 41
2.3.1 *Object Oriented Programming* (OOP) 41
2.3.2 *Unified Modeling Language* (UML) 43
2.3.2.1 *Diagram* UML 44
2.3.2.2 Usecase Diagram 44
2.3.2.3 Activity Diagram 45
2.3.2.4 Class Diagram 46
2.3.2.5 Sequence Diagram 46
2.3.2.6 Statechart Diagram 47
2.4 Pengenalan *Flowchart* 47
2.5 Aplikasi Pembangun Perangkat Lunak 49
2.5.1 *Adobe Flash* 49
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 51
3.1 Analisis Sistem 51
3.1.1 Analisis Masalah 51
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis 51
3.1.2.1 Analisis Perangkat Keras 52
3.1.3 Pengenalan *game* mengenal bahasa dan budaya Indonesia 53
3.1.3.1 *StoryBoard* 54
3.1.3.1 *GamePlay* 55
3.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem 56
3.1.5 Analisis *Game* mengecek gambar 57
3.1.6 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak 61
3.1.7 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras 61
3.1.8 Analisis Pengguna 62

3.1.9 Analisis Dan Kebutuhan Fungsional 62
3.1.10 Usecase Diagram 62
3.1.10.1 Definisi *Usecase* 63
3.1.10.2 Skenario *Usecase* 64
3.1.11 Activity Diagram 71
3.1.10.1 Definisi *Activity Diagram* 71
3.1.10.2 Skenario *Activity Diagram* 72
3.1.12 Class Diagram 77
3.1.13 Sequence Diagram 79
3.1.14 Statechart Diagram 84
3.2 Perancangan Sistem 86
3.2.1 Perancangan Antarmuka 87
3.2.2 Jaringan Semantik 94
3.2.3 Tabel Pengkodean Tampilan 94
3.2.4 Perancangan Struktur Menu 95
3.2.5 Perancangan *Method* 95
3.2.5.1 *Method* Belajar dan Bermain 96
3.2.5.2 *Method* Petunjuk 96
3.2.5.3 *Method* Keluar 97
3.2.5.4 *Method game* menyusun kata 97
3.2.5.5 *Method game* mengecek Gambar 98
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 101
4.1 Implementasi Sistem 101
4.1.1 Perangkat Keras yang Digunakan 101
4.1.2 Perangkat Lunak yang Digunakan 102
4.1.3 Implementasi Aplikasi 102
4.1.4 Implementasi Antarmuka 103
4.2 Pengujian Sistem 107
4.2.1 Pengujian *Black Box* 108
4.2.2 Kesimpulan Pengujian *Black Box* 132
4.2.3 Pengujian *Beta* 132

4.2.4 Hasil Kuesioner 134
4.2.4 Kesimpulan Pengujian *Beta* 138
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 139
5.1 Kesimpulan 139
5.2 Saran 139
DAFTAR PUSTAKA 141