DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xv
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud Dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Bahasa 7
2.1.1 Ejaan 7
2.2 Kamus Bahasa Dalam *Game* 8
2.2.1 Pendistribusian Huruf dalam Daftar Kata Bahasa Inggris 9
2.2.2 Pendistribusian Huruf dalam Daftar Kata Bahasa Indonesia 11
2.3 *Game* 12
2.3.1 *Word Game* 17
2.3.2 *Game Balancing* 17
2.4 Multimedia 19
2.5 Interaksi Manusia dan Komputer 21
2.5.1 Antarmuka Pengguna dan Faktor Manusia Terukur 21
2.5.2 Prinsip Perancangan Antarmuka Pengguna 22

2.5.2.1 Mengenal Pengguna 22
2.5.2.2 Delapan Aturan Emas Perancangan Antarmuka Pengguna 22
2.6 Storyboard 24
2.7 *Bluetooth* 24
2.7.1 *Bluetooth on Android SDK* 26
2.8.1 Pencarian Kata Dan Kebutuhan Ruang Memori 28
2.9 *Hash Table* 29
2.10 *Unified Modeling Language (UML)* 30
2.10.1 *Use case Diagram* 32
2.10.2 *Activity Diagram* 33
2.10.3 *Sequence Diagram* 35
2.10.4 *Class Diagram* 36
2.11 *Android* 37
2.11.1 Arsitektur Pada *Android* 37
2.11.1.1 Linux Kernel 38
2.11.1.2 *Libraries* 38
2.11.1.3 *Android Runtime* 39
2.11.1.4 *Application framework* 40
2.11.1.5 *Applications* 41
2.11.2 *XML* Pada *Android* 41
2.12 *Tools* Pendukung Pembuatan Aplikasi *Android* 41
2.12.1 *Java Development Kit (JDK)* 41
2.12.2 *Software Development Kit (SDK)* 42
2.12.3 *Eclips* 42
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 43
3.1 Analisis Sistem 43
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis 43
3.1.2.1 *Game Word Wash* 43
3.1.2.2 *Game* Susun Huruf 47
3.1.3 Analisis Pembangunan *Game See the word* 49
3.1.3.1 Pengenalan *Game* 49

3.1.3.2 *Gameplay* 50
3.1.3.3 Analisis tingkat kesulitan 51
3.1.3.6 Koneksi *Bluetooth* pada mode *multiplayer* 60
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 62
3.1.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 63
3.1.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 63
3.1.4.3 Analisis Pengguna 64
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 64
3.1.5.1 Diagram *Use Case* 64
3.1.5.1.1 Definisi *Use case* 65
3.1.5.2 Skenario *Use case* 66
3.1.5.2.1 Skenario *Use case* Permainan Bahasa Indonesia 66
3.1.5.2.2 Skenario *Use case* PermainanBahasa Inggris 68
3.1.5.2.3 Skenario *Use case Single Player* 69
3.1.5.2.4 Skenario *Use case Multiplayer* 69
3.1.5.2.5 Skenario *Use case Initialize Game* 70
3.1.5.2.6 Skenario *Use case* Pengaturan *Bluetooth Player 1* 71
3.1.5.2.7 Skenario *Use case* Pengaturan *Bluetooth Player 2* 72
3.1.5.2.8 Skenario *Use case Submit* 74
3.1.5.2.9 Skenario *Use case Submit multiplayer* 75
3.1.5.2.10 Skenario *Use case*Menerima Data 77
3.1.5.3 *Activity Diagram* 78
3.1.5.3.1 Permainan Bahasa Indonesia 78
3.1.5.3.2 Permainan Bahasa Inggris 79
3.1.5.3.3 *Single Player* 80
3.1.5.3.4 *Multiplayer* 81
3.1.5.3.5 *Initialize Game* 82
3.1.5.3.6 Pengaturan *Bluetooth Player 1* 83
3.1.5.3.7 Pengaturan *Bluetooth Player 2* 84
3.1.5.3.8 *Submit* 86
3.1.5.3.9 *Submit Multiplayer* 87

3.1.5.3.10 Penerimaan Data 88
3.1.5.4 *Sequence Diagram* 88
3.1.5.5 *Class Diagram* 95
3.2 Perancangan Sistem 102
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 103
3.2.2 Perancangan Antar Muka 104
3.2.3 Perancangan Pesan 115
3.2.4 Jaringan Semantik 120
3.2.5 Perancangan metode 121
3.2.5.1 Pemuatan Database 121
3.2.5.2 Pendistribusian huruf 123
3.2.5.3 Pengaturan *Bluetooth* 124
3.2.5.4 Pencarian Kata Dalam Database Kamus 127
3.2.5.5 Penghitungan skor 127
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 131
4.1 Implementasi Sistem 131
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 131
4.1.2 Implentasi Perangkat Lunak 131
4.1.3 Implementasi Instalasi *Game* 131
4.1.4 Implementasi AntarMuka 132
4.1.4.1 Tampilan Antarmuka Menu Utama *Game* 132
4.1.4.2 Tampilan Antarmuka Submenu Permainan Bahasa Indonesia 133
4.1.4.3 Tampilan Antarmuka Submenu Permainan Bahasa Inggris 133
4.1.4.4 Tampilan Antarmuka halaman menu cara bermain 134
4.1.4.5 Tampilan Antarmuka halaman menu Tentang/*About* 135
4.1.4.6 Tampilan Antarmuka Menu Pemilihan Jenis *Player* 136
4.1.4.7 Tampilan Antarmuka Pengaturan *Bluetooth player 1* 137
4.1.4.8 Tampilan Halaman Pengaturan *Bluetooth Player 2* 138
4.1.4.9 Tampilan Antarmuka Halaman Permainan 139
4.2 Pengujian Sistem 140
4.2.1 Pengujian *Alpha* 140

4.2.1.1 Sekenario Pengujian Aplikasi 141
4.2.1.2 Hasil Pengujian 141
4.2.1.3 Kasus dan Hasil Pengujian *White Box* 146
4.2.1.4 Kesimpulan Pengujian Alpha 149
4.2.2 Pengujian *Beta* 149
4.2.2.1 Kuesioner 149
4.2.2.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 153
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 155
5.1 Kesimpulan 155
5.2 Saran 155
DAFTAR PUSTAKA 156