DAFTAR ISI

ABSTRAK ii

ABSTRACT iii

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR SIMBOL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB 1 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

1.6 Sistematika Penulisan 5

BAB 2 LANDASAN TEORI 7

2.1 Kota Bandung 7

2.1.1 Sejarah Kota Bandung 7

2.2 *Landmark* Kota Bandung 8

2.3 Edukasi 8

2.4 Unsur – unsur Edukasi 9

2.4.1 Faktor – faktor yang membatasi kemampuan edukasi 9
2.5 Game 9
2.5.1 Pengertian *Game* 9
2.5.2 Klasifikasi *Game* 10
2.5.3 *Game* Edukasi 12
2.6 Algoritma A Star 16
2.7 Skala Likert 17
2.8 Black Box Testing 18
2.9 Tools 18
2.9.1 Object Oriented Paradigm 19
2.9.2 Unified Modelling Language (UML) 19
2.9.3 ActionScript 3.0 20
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 22
3.1 Analisis Sistem 22
3.1.1 Analisis *Game* Sejenis yang Sudah Ada 22
3.1.2 Analisis *game* yang akan dibangun 24
3.1.3 Analisis Algoritma 26
3.1.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) 28
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 28
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 32
3.2 Perancangan Sistem 54
3.2.1 Storyboard 54

3.2.2 Perancangan Struktur Menu 57
3.2.3 Perancangan Antarmuka 58
3.2.4 Perancangan Pesan 63
3.2.5 Jaringan Semantik 66
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 67
4.3 Implementasi 67
4.3.1 Implementasi Perangkat Keras 67
4.3.2 Implementasi Perangkat Lunak 67
4.3.3 Implementasi Class 68
4.3.4 Implementasi Antarmuka 68
4.3.5 Implementasi Pesan 72
4.4 Pengujian Sistem 73
4.4.1 Rencana Pengujian 73
4.4.2 Pengujian *Alpha* 73
4.4.3 Pengujian *Beta* 76
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 84
5.5 Kesimpulan 84
5.6 Saran 84
DAFTAR PUSTAKA xx