DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Maksud Dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Bahasa Indonesia 7
2.1.1 Pengertian Bahasa 7
2.1.2 Pengunaan Kalimat 7
2.1.3 Menggunakan Kata-kata Bersinonim dan Berantonim 8
2.2 Edukasi 9
2.3 *Game* 9
2.3.1 Pengertian *Game* 10
2.3.2 Klasifikasi *Game* 10
2.3.2.1 Berdasarkan *Platform* 10
2.3.2.2 Berdasarkan *Genre* 11
2.3.3 *Game* Edukasi 13

2.3.3.1 Kriteria *Game* Edukasi 13
2.4 Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* 14
2.5 *Tools* 16
2.5.1 *Object Oriented Paradigm* 16
2.5.2 *Unified Modelling Language* (UML) 17
2.5.3 *Action Script* 3.0 18
2.5.4 *Adobe Flash* 18
2.5.4.1 *Adobe Flash* 19
2.5.5 *MySql* 20

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN
3.1 Analisis Sistem 21
3.1.1 Analisis Masalah 21
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis 22
3.1.2.1 Pengenalan *Game* Bermain Kata 22
3.1.2.2 *Gameplay Game* Bermain Kata 22
3.1.2.3 Tampilan *Game* Bermain Kata 23
3.1.2.4 Komponen pada *Game* Bermain Kata 25
3.1.3 Analisis *Game* yang akan dibangun 26
3.1.3.1 Pengenalan 26
3.1.3.2 *Storyline* 26
3.1.3.3 *Gameplay* 28
3.1.3.4 Komponen pada *Game* Edukasi Pintar Struktur Bahasa 29
3.1.4 Analisis Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* terhadap Pengacakan Kata 30
3.1.5 Analisis Materi 34
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 36
3.1.6.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 36
3.1.6.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 37
3.1.6.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Pikir 38

3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 38
3.1.7.1 *Use Case Diagram* 38
3.1.7.1.1 Skenario *Use Case* 39
3.1.7.2 *Activity Diagram* 46
3.1.7.3 *Sequence Diagram* 50
3.1.7.4 *Class Diagram* 55
3.1.7.5 *Deployment Diagram* 56
3.1.8 Perancangan Sistem 56
3.1.8.1 Perancangan Komponen Permainan 56
3.1.8.1.1 Karakter 56
3.1.8.1.2 *Story Board* 57
3.1.8.2 Perancangan Arsitektur 62
3.1.8.2.1 Perancangan Basis Data 62
3.1.8.2.2 Perancangan Struktur Menu 64
3.1.8.2.3 Perancangan Antarmuka 64
3.1.8.2.4 Jaringan Semantik 67
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN
4.1 Implementasi Sistem 69
4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras 69
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 69
4.1.3 Implementasi Antarmuka 70
4.1.4 Implementasi Pesan 82
4.2 Pengujian Sistem 82
4.2.1 Rencana Pengujian 82
4.2.2 Pengujian *Alpha* 83
4.2.2.1 Skenario Pengujian 83
4.2.2.2 Hasil Pengujian *(Black Box)* 85
4.2.2.3 Hasil Pengujian *(White Box)* 87
4.2.2.4 Kesimpulan Hasil Pengujian *Black box* dan *White box* 89

4.2.3 Pengujian *Beta* 91
4.2.3.1 Kesimpulan Pengujian *Beta* 96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan 97
5.2 Saran 97
DAFTAR PUSTAKA 99