DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Kebudayaan Sunda 7
2.1.1 Wayang Golek 8
2.1.2 Alat-alat Kesenian Sunda 10
2.2 Target Pengguna 11
2.3 *Game* 12
2.3.1 Pengertian *Game* 13
2.3.2 Klasifikasi *Game* 13
2.3.2.1 Berdasarkan Jenis *Platform* yang digunakan 13
2.3.2.2 Berdasarkan *Genre* permainannya 14
2.4 *Mobile Game* 15
2.4.1 Kelebihan *Mobile Game* 15
2.5 Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) 16

2.5.1 Algoritma A* 16
2.6 Android 21
2.7 Metode yang digunakan 21
2.7.1 OOP (*Object Oriented Programming*) 21
2.7.2 UML (*Unified Modeling Language*) 22
2.7.2.1 *Use Case Diagram* 23
2.7.2.2 *Activity Diagram* 23
2.7.2.3 *Class Diagram* 24
2.7.2.4 *Sequence Diagram* 25
2.8 Tools yang digunakan 25
2.8.1 Adobe Flash CS6 26
2.8.2 ActionScript 3.0 26
2.8.3 Adobe Photoshop CS4 27
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 29
3.1 Analisis Sistem 29
3.1.1 Analisis Masalah 29
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis 30
3.1.2.1 Adventure of Ted 2 30
3.1.2.2 Abimanyu Sang Ksatria Mahabrata 31
3.1.3 Analisis Pembangunan *Game* 33
3.1.3.1 *Story Line* 33
3.1.3.2 *Gameplay* 34
3.1.3.3 *Leveling* 35
3.1.3.4 *Scoring* 37
3.1.4 Analisis Algoritma A* (A *star*) 37
3.1.4.1 Analisis Algoritma A* pada *game* Cepot Sang Pengembara 38
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 47
3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 47
3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 48
3.1.5.3 Analisis Pengguna 48
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 49

3.1.6.1 *Use Case Diagram* 49
3.1.6.1.1 Definisi Aktor 50
3.1.6.1.2 Definisi *Use Case* 50
3.1.6.1.3 Skenario *Use Case* 50
3.1.6.2 *Activity Diagram* 60
3.1.6.3 *Class Diagram* 66
3.1.6.4 *Sequence Diagram* 67
3.2 Perancangan Sistem 70
3.2.1 Perancangan Komponen Permainan 70
3.2.1.1 Karakter 70
3.2.1.2 *Story Board* 72
3.2.2 Perancangan Arsitektur 76
3.2.2.1 Perancangan Struktur Menu 77
3.2.2.2 Perancangan Antarmuka 77
3.2.2.3 Perancangan Pesan 82
3.2.2.4 Jaringan Semantik 82
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 83
4.1. Implementasi 83
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 83
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 83
4.1.3 Implementasi Instalasi Aplikasi *Game* 83
4.1.4 Implementasi Antarmuka 84
4.1.5 Implementasi Pesan 89
4.2. Pengujian 90
4.2.1 Pengujian Alpha 90
4.2.1.1 Skenario Pengujian Aplikasi 90
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian (*Black Box*) 92
4.2.1.3 Kasus dan Hasil Pengujian (*White Box*) 95
4.2.1.4 Kesimpulan Pengujian Alpha 99
4.2.2 Pengujian Beta 100
4.2.2.1 Kuesioner 100

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 107
5.1 Kesimpulan 107
5.2 Saran 107
DAFTAR PUSTAKA 109