DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.3.1 Maksud 3
1.3.2 Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Model Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Senjata Tradisional 7
2.1.1 Rencong (Nanggroe Aceh Darussalam) 7
2.1.2 Piso Gaja Dompak (Sumatera Utara) 8
2.1.3 Kerambik/Kerambit (Sumatera Barat) 8
2.1.4 Pedang Jenawi (Riau) 9
2.1.5 Badik Tumbuk Lada (Kepulauan Riau) 10
2.1.6 Keris Siginjai (Jambi) 10
2.1.7 Rambai Ayam (Bengkulu) 11
2.1.8 Tombak Trisula (Sumatera Selatan) 11

2.1.9 Parang Bangka (Bangka Belitung) 11
2.1.10 Payan (Lampung) 12
2.1.11 Golok Betok (DKI Jakarta) 13
2.1.12 Golok Ciomas (Banten) 13
2.1.13 Kujang (Jawa Barat) 14
2.1.14 Keris (Jawa Tengah) 14
2.1.15 Clurit (Jawa Timur) 15
2.1.16 Condroso (Yogyakarta) 15
2.1.17 Dohong (Kalimantan Barat) 16
2.1.18 Sumpit (Kalimantan Tengah) 16
2.1.19 Keris Banjar (Kalimantan Selatan) 17
2.1.20 Gayang (Kalimantan Timur) 18
2.1.21 Mandau (Kalimantan Utara) 18
2.1.22 Badik Makassar (Sulawesi Barat) 19
2.1.23 Pedang Bara Sangihe (Sulawesi Utara) 19
2.1.24 Pasatimpo (Sulawesi Tengah) 20
2.1.25 Badik (Sulawesi Selatan) 20
2.1.26 Taawu (Sulawesi Tenggara) 21
2.1.27 Parang (Gorontalo) 21
2.1.28 Parang Salawaku (Maluku dan Maluku Utara) 22
2.1.29 Kandik (Bali) 22
2.1.30 Tulup (Nusa Tenggara Barat) 23
2.1.31 Sundu (Nusa Tenggara Timur) 23
2.1.32 Pisau Belati (Papua Barat) 24
2.1.33 Busur dan Panah (Papua) 24
2.2 Game 25
2.2.1 Jenis-Jenis Game 25
2.2.2 Genre Game 26
2.3 HTML 5 28
2.4 Android 29
2.4.1 Versi Android 30

2.5 Multimedia 30
2.6 *Unified Modelling Language* (UML) 32
2.6.1 Use Case Diagram 32
2.6.2 Activity Diagram 33
2.6.3 Class Diagram 34
2.6.4 Sequence Diagram 35
2.7 Game Engine 35
2.7.1 Perkembangan *Game Engine* 36
2.8 *Tools* yang digunakan 37
2.8.1 Construct 2 37
2.8.2 Adobe Photoshop 38
2.8.3 C2Buildozer 38
2.9 Teknik Pengujian Perangkat Lunak 38
2.10 Model Skala Pengukuran 39
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 41
3.1 Analisis Sistem 41
3.1.1 Analisis Masalah 41
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis 41
3.1.3 Analisis *Game* Yang Akan Dibangun 43
3.1.3.1 Analisis Materi 44
3.1.3.2 *Gameplay* 48
3.1.3.3 Analisis Komponen *Game* 49
3.1.3.4 *Story Line* 55
3.1.3.5 *Storyboard* 56
3.2 Analisis Kebutuhan 60
3.2.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 60
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 60
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 61
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 61
3.2.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 62
3.2.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 63

3.2.3.1 *Use Case Diagram* 63
3.2.3.2 Skenario *Use Case* 65
3.2.3.3 *Activity Diagram* 68
3.2.3.4 *Class Diagram* 76
3.2.3.5 *Sequence Diagram* 77
3.3 Perancangan Sistem 84
3.3.1 Perancangan Struktur Menu 84
3.3.2 Perancangan Antar Muka 84
3.3.3 Jaringan Semantik 91
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 93
4.1 Implementasi 93
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras 93
4.1.3 Implementasi Perangkat Lunak 93
4.1.4 Implementasi *Class* 93
4.1.5 Implementasi Antarmuka 94
4.2 Pengujian Sistem 94
4.2.1 Pengujian *Black Box* 94
4.2.1.1 Skenario Pengujian *Black Box* 94
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian *Black Box* 95
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian *Black Box* 99
4.2.2 Evaluasi Dari Pengguna 99
4.2.2.1 Skenario Evaluasi Dari Pengguna 99
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 107
5.1 Kesimpulan 107
5.2 Saran 107
DAFTAR PUSTAKA 108