DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACK ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi Masalah 3
1.3. Maksud Tujuan 3
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Metodologi Penelitian 4
1.5.1. Metode Pengumpulang Data 4
1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6. Sistematika Penulisan 6
BAB 2 LANDASAN TEORI 9
2.1. Badan Narkotika Nasional 9
2.1.1. Pengertian Badan Narkotika Nasional 9
2.1.2. Sejarah BNN 9
2.1.3. Sejarah BNN Kota Bandung 12
2.1.4. Visi dan Misi 13
2.1.5. Struktur Organisasi 14
2.2. Narkoba 19
2.2.1. Narkotika 20
2.2.2. Psikotropika 20
2.2.3. Sejarah Narkoba di Indonesia 21

2.2.4. Jenis-Jenis Narkotika 22
2.2.4.1. Narkotika Golongan 1 22
2.2.4.2. Narkotika Golongan 2 27
2.2.4.3. Narkotika Golongan 3 29
2.3. Game 30
2.3.1. Pengertian Game 30
2.3.2. Sejarah Game 31
2.3.3. Klasifikasi Game 33
2.3.4. Jenis Sudut Pandang Permainan 35
2.3.5. Jenis Permainan 35
2.4. Android 42
2.4.1. Sejarah Android 42
2.4.2. Arsitektur Android 43
2.4.3. Versi Android 44
2.5. Unified Modelling Language (UML) 47
2.5.1. Use Case Diagram 48
2.5.2. Activity Diagram 49
2.5.3. Class Diagram 50
2.5.4. Sequence Diagram 50
2.6. Construct 2 51
2.7. Intel XDK 52
2.8. Adobe Illustrator 53
2.9. Metode Pengujian Black-Box 54
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 57
3.1. Analisis Sistem 57
3.1.1. Analisis Masalah 57
3.1.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 57
3.1.2.1. Proses Pengajuan Sosialisasi 57
3.1.2.2. Proses Sosialisasi Kepada Anak 60
3.1.2.3. Proses Sosialisasi Yang Diusulkan 61

3.1.3. Analisis Aplikasi Sejenis 62
3.1.3.1. Jungle Adventure 62
3.1.3.2. Awas Narkoba 63
3.1.3.3. Terbang Tanpa Narkoba 65
3.1.3.4. Kesimpulan Game Sejenis 67
3.1.4. Analisis Game Yang Akan Dibangun 67
3.1.4.1. Pengenalan Aplikasi 68
3.1.4.2. Analisis Materi 68
3.1.4.3. Story Line 70
3.1.4.4. Gameplay 70
3.1.4.5. Storyboard 71
3.1.4.6. Penjelasan Game 73
3.1.4.7. Aturan Yang Berlaku Didalam Game 73
3.1.4.8. Elemen Game 75
3.1.4.9. Penilaian Game 83
3.1.5. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 85
3.1.5.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 85
3.1.5.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 86
3.1.5.3. Analisis Pengguna 86
3.1.6. Analisis Kebutuhan Fungsional 86
3.1.6.1. Use Case Diagram 87
3.1.6.2. Skenario Use Case 88
3.1.6.3. Activity Diagram 91
3.1.6.4. Class Diagram 97
3.1.6.5. Sequence Diagram 99
3.2. Perancangan Sistem 102
3.2.1. Perancangan Antarmuka 102
3.2.2. Perancangan Menu 107
3.2.3. Jaringan Semantik 108
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 109

4.1. Implementasi 109
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras 109
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 109
4.2. Implementasi Aplikasi 110
4.2.1. Implementasi Class 110
4.2.2. Implementasi Antarmuka 112
4.3. Pengujian Sistem 112
4.3.1. Pengujian Alpha 113
4.3.2. Skenario Pengujian Aplikasi 113
4.3.2.1. Kasus dan Hasil Pengujian (Black-Box Testing) 114
4.3.3. Kesimpulan Pengujian Alpha 127
4.3.4. Skenario Pengujian Beta 127
4.3.5. Kesimpulan Pengujian Beta 132
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 133
5.1. Kesimpulan 133
5.2. Saran 133
DAFTAR PUSTAKA 134