DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Pengumpulan Data 5
1.5.2 Analisis Data 6
1.5.3 Pembangunan Perangkat Lunak 6
1.5.4 Pengujian 8
1.6 Sistematika Penulisan 9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 11
2.1 Game 11
2.2 Pengertian game Game 11
2.3 Sejarah Game 12
2.4 Jenis-Jenis Game 12
2.5 Komponen Game 15
2.6 Metode Trigger Detection 16
2.7 Metode Collision Detection 17
2.8 Regulasi Aturan Pemerintah Mengenai Satwa Endemik 18

2.9 UML (Unified Modeling Language) 19
2.9.1 Use Case Diagram 20
2.9.2 Activity Diagram 20
2.9.3 Class Diagram 21
2.9.4 Sequence Diagram 22
2.10 Aplikasi Pembangunan Perangkat Lunak 23
2.10.1 Construct 2 23
2.10.2 Photoshop CS 6 25
2.10.3 Adobe Illustrator 26
2.10.4 Intel XDK 27
2.10.5 PhoneGap 27
2.10.6 GameBench 28
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 31
3.1 Analisis Sistem 31
3.1.1 Analisis Masalah 31
3.1.2 Analisis Game Sejenis 32
3.1.3 Analisis Arsitektur Sistem 33
3.1.4 Analisis Materi 35
3.1.5 Analisis Aplikasi yang Akan Dibangun 39
3.1.6 Metode Trigger Detection dan Collision Detection 77
3.1.7 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 78
3.2 Perancangan Sistem 98
3.2.1 Struktur Menu 98
3.2.2 Perancangan Antarmuka 99
3.2.3 Perancangan Pesan 105
3.2.4 Jaringan Semantik 105
3.2.5 Perancangan Method 106
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 113
4.1 Implementasi 113
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 113
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 113

4.1.3 Implementasi Aplikasi 114
4.1.4 Implementasi Kelas 114
4.1.5 Implementasi Antarmuka 117
4.2 Pengujian Sistem 119
4.2.1 Functional Testing 119
4.2.2 Performance Testing 154
4.2.3 Beta Testing 158
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 169
5.1 Kesimpulan 169
5.2 Saran 169
DAFTAR PUSTAKA 170