DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xvi
DAFTAR LAMPIRAN xxv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 2
1.3. Maksud dan Tujuan 2
1.3.1. Maksud 2
1.3.2. Tujuan 2
1.4. Batasan Masalah 2
1.5. Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Kerangka Penelitian 3
1.5.1.1 Pengumpulan Data 4
1.5.1.2 Analisis Data 5
1.5.1.3 Perancangan Game 5
1.5.1.4 Pengujian 5
1.5.1.5 Penarikan Kesimpulan 5
1.5.1.6 Distribusi 5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6. Sistematika Penulisan 6
BAB 2 LANDASAN TEORI 9
2.1. Wayang Golek 9
2.1.1. Pola Pengadegan 9
2.2. Game 10

2.2.1. Pengertian 10
2.2.2. Komponen 10
2.2.3. Tipe 11
2.3. Mobile 11
2.4. Smartphone 12
2.5. Android 12
2.5.1. Sejarah 13
2.5.2. Versi 13
2.6. OOP (Object Oriented Programming) 14
2.6.1. Objek (object) 14
2.6.2. Kelas 14
2.6.3. Metode (method) 14
2.6.4. Atribut 15
2.6.5. Abstraksi 15
2.6.6. Enkapsulasi (encapsulation) 15
2.6.7. Polimorfisme (polymorphism) 15
2.6.8. Pewarisan (Inheritance) 16
2.7. UML *(*Unified Modeling Language) 16
2.7.1. Diagram Use Case 16
2.7.2. Diagram Aktivitas 18
2.7.3. Diagram Kelas 19
2.7.4. Diagram Sekuen 20
2.8. BPMN (Business Process Model and Notation) 20
2.9. Checklists Testing 20
2.10. Non Functional Requirements 21
2.11. Construct 2 22
2.12. Game Development Life Cycle 22
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 25
3.1. Analisis Sistem 25
3.1.1. Analisis Masalah 25
3.1.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 26

3.1.2.1. Prosedur Pembuatan Wayang Golek 26
3.1.2.2. Prosedur Pembuatan Wayang Golek Yang Diusulkan 27
3.1.3. Analisis Aplikasi Sejenis 28
3.1.3.1. Criminal Case..... 28
3.1.3.2. The Herbalist..... 29
3.1.3.3. Perbandingan Aplikasi Sejenis dengan Aplikasi yang Akan dibangun .. 30
3.1.4. Analisis Game Yang Akan Dibangun..... 31
3.1.4.1. Analisis Konsep Game..... 31
3.1.4.2. Story Line..... 31
3.1.4.3. Storyboard..... 33
3.1.4.4. Item Game..... 62
3.1. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 63
3.1.5. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras..... 64
3.1.6. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak..... 65
3.1.7. Analisis Kebutuhan Perangkat Pengguna 65
3.2. Analisis Kebutuhan Fungsional 66
3.2.1. Use Case Diagram..... 66
3.2.1.1. Definisi Aktor 68
3.2.1.2. Definisi Use Case..... 68
3.2.1.3. Skenario Use Case 68
3.2.2. Activity Diagram 73
3.2.3. Class Diagram..... 81
3.2.4. Sequence Diagram 82
3.3. Perancangan Sistem 86
3.3.1. Perancangan Menu..... 87
3.3.2. Perancangan Antarmuka 88
3.3.3. Perancangan Jaringan Semantik 97
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... 99
4.1 Implementasi..... 99
4.1.1 Implementasi Perangkat Pendukung..... 99
4.1.1.1 Implementasi Perangkat Keras 99

4.1.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 99
4.1.2 Implementasi Class 100
4.2 Pengujian Sistem 100
4.2.1 Pengujian Checklist 101
4.2.1.1 Skenario Pengujian Checklist 101
4.2.1.2 Hasil Pengujian Checklist 101
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Checklist 102
4.2.2 Pengujian Device 102
4.2.2.1 Skenario Pengujian Device 103
4.2.2.2 Hasil Pengujian Device 107
4.2.2.3 Kesimpulan Pengujian Device 111
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 113
4.1 Kesimpulan 113
4.2 Saran 113
DAFTAR PUSTAKA 115