DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xvii

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

1.5.1. Metode Pengumpulan Data 3

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4

1.6. Sistematika Penulisan 5

BAB 2 LANDASAN TEORI 7

2.1 Tanaman 7

2.1.1 Tanaman Obat 8

2.1.2 Penggolongan Tanaman Obat 8

2.2 *Game* 9
2.2.1 *Game* Edukasi 9
2.2.2 Genre *Game* 10
2.3 Android 15
2.3.1 Sejarah Android 15
2.3.2 Versi Android 16
2.4 UML 17
2.4.1 Diagram *Use-case* 17
2.4.2 Diagram *Activity* 18
2.4.3 Diagram *Class* 19
2.4.4 Diagram *Sequence* 19
2.5 Aplikasi pembangunan perangkat lunak 20
2.5.1 Unity3D 20
2.5.2 Blender 23
2.5.3 Mixamo 24
2.5.4 Fuse 24
2.5.5 Music Maker Jam 25
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 27
3.1 Analisis Sistem 27
3.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 27
3.1.2 Analisis Masalah 27
3.1.3 Analisis *Game* Sejenis 28
3.1.3.1 *Game* Monster Hunter 28

3.1.2.2 *Game* The Witcher 28
3.1.2.3 Perbandingan *Game* Sejenis 29
3.1.3 Analisis *Game* yang Akan Dibangun 29
3.1.3.1 *Gameplay* 30
3.1.3.2 Analisis Materi 30
3.1.3.3 *Storyline* 31
3.1.3.4 Analisis Karakter 32
3.1.3.5 Analisis Tombol 34
3.1.3.6 *Storyboard* 35
3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 39
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 39
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 39
3.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 40
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 40
3.3.1 Diagram *Use Case* 41
3.3.1.1 Definisi Aktor 42
3.3.1.2 Definisi *Use Case* 42
3.3.1.3 Skenario *Use Case* 43
3.3.2 Diagram *Activity* 46
3.3.3 Diagram *Class* 52
3.3.4 Diagram *Sequence* 52
3.4 Perancangan Sistem 58
3.4.1 Perancangan Struktur Menu 58

3.4.2 Perancangan Antarmuka 58
3.4.3 Perancangan Pesan 63
3.4.4 Perancangan Jaringan Semantik 64
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 65
4.1 Implementasi Sistem 65
4.1.1 Implementasi Kebutuhan Perangkat 65
4.1.2 Implementasi Antarmuka 65
4.1.3 Implementasi *Class* 66
4.2 Pengujian Sistem 67
4.2.1 Pengujian *Black Box* 67
4.2.1.1 Skenario Pengujian *Black Box* 67
4.2.1.2 Hasil pengujian *Black Box* 67
4.2.1.3 Kesimpilan Pengujian *Black box* 71
4.2.2 Evaluasi Dari Pengguna 72
4.2.2.1 Skenario Evaluasi Dari Pengguna 72
4.2.2.2 Hasil Tanggapan Responden Tiap Pernyataan 74
4.2.3 Kesimpulan 79
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 81
5.1 Kesimpulan 81
5.2 Saran 81
DAFTAR PUSTAKA 82