DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Peribahasa Indonesia 7
2.1.1 Sejarah Peribahasa Indonesia 7
2.1.2 Jenis Peribahasa 8
2.2 *Game* 9
2.2.1 Sejarah *Game* 9
2.2.2 Jenis *Game* 9
2.2.3 *Genre Game* 10
2.2.4 NPC (*Non-Player Character*) 15

2.3 *Game* Edukasi 16
2.4 Android 17
2.4.1 Sejarah Android 17
2.4.2 Arsitektur Android 18
2.4.3 Versi Android 19
2.5 Multimedia 22
2.6 OOP (*Object Oriented Programming*) 24
2.7 UML (*Unifled Modeling Language*) 25
2.7.1 *Use Case Diagram* 25
2.7.2 *Activity Diagram* 27
2.7.3 *Class Diagram* 27
2.7.4 *Sequence Diagram* 28
2.8 Pengujian *Performance* 29
2.9 Pengujian *Blackbox* 30
2.10 Skala *Likert* 31
2.11 S*oftware* Yang Digunakan 31
2.11.1 Unity 31
2.11.2 Mixamo 33
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 35
3.1 Analisis Sistem 35
3.2 Analisis Masalah 35
3.3 Analisis *Game* Sejenis 35
3.3.1 *Game* Tebak Peribahasa Indonesia 36
3.3.2 *Game* Tebak Peribahasa 36
3.3.3 Perbandingan *Game* Sejenis 37
3.4 Analisis *Game* yang Akan Dibangun 37
3.4.1 Konsep *Game* 37
3.4.2 Analisis Materi 38
3.4.3 Analisis Karakter 42

3.4.4 Alur Misi 44
3.4.5 *Storyline* 49
3.4.6 *Storyboard* 50
3.4.7 Analisis Kontrol 55
3.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 56
3.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 56
3.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 57
3.5.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 58
3.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 59
3.6.1 *Use case Diagram* 59
3.6.2 Skenario *Use Case* 61
3.6.3 *Activity Diagram* 63
3.6.4 *Class Diagram* 68
3.6.5 *Sequence Diagram* 68
3.7 Perancangan Sistem 74
3.7.1 Perancangan Struktur Menu 74
3.7.2 Perancangan Antarmuka 75
3.7.3 Perancangan Pesan 81
3.7.4 Perancangan Jaringan Semantik 82
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 83
4.1 Implementasi 83
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 83
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 83
4.1.3 Implementasi Kelas 83
4.1.4 Implementasi Antarmuka 84
4.2 Pengujian Sistem 85
4.2.1 Pengujian *Performance* 85
4.2.1.2 Hasil Pengujian *Performance* 85
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian *Performance* Aplikasi 85

4.2.2 Pengujian *Alpha* 86
4.2.2.1 Skenario Pengujian *Alpha* 86
4.2.2.2 Hasil Pengujian *Alpha* 87
4.2.2.3 Kesimpulan Pengujian *Alpha* 90
4.2.3 Pengujian *Beta* 90
4.2.3.1 Skenario Pengujian *Beta* 90
4.2.3.2 Perhitungan Hasil Kuesioner 92
4.2.3.2 Kesimpulan Pengujian *Beta* 97
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 99
5.1 Kesimpulan 99
5.2 Saran 99
DAFTAR PUSTAKA 100