DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR SIMBOL xi
DAFTAR LAMPIRAN xiv
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 2
1.5. Metodologi Penelitian 3
1.5.1. Alur Penelitian 3
1.5.1 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1. Landasan Teori 9
2.1.1. Makanan 9
2.1.2. *Game* 10
2.1.3. Android 19
2.1.4. *Object Oriented Programming* 21
2.1.5. *Unified Modeling Language* 23
2.1.6. Perangkat Lunak yang Digunakan 26
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 31
3.1. Analisis Sistem 31
3.1.1. Analisis Masalah 31

3.1.2. Analisis Sistem yang sedang berjalan 31
3.1.3. Analisis Aplikasi Sejenis 34
3.1.4. Analisis *Game* Yang Akan Dibangun 39
3.1.5. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 45
3.1.6. Analisis Kebutuhan Fungsional 47
3.2. Perancangan Sistem 60
3.2.1. Perancangan Struktur Menu 60
3.2.2. Perancangan Antarmuka 61
3.2.3. Perancangan Pesan 65
3.2.4. Jaringan Semantik 66
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 69
4.1. Lingkungan Implementasi 69
4.1.1. Implementasi Perangkat Pengujian Aplikasi 69
4.1.2. Implementasi *Class* 69
4.1.3. Implementasi Antarmuka 70
4.2. Pengujian Sistem 71
4.2.1. Pengujian *Device* 71
4.2.2. Pengujian Tanggapan Pengguna 75
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 79
5.1. Kesimpulan 79
5.2. Saran 79
DAFTAR PUSTAKA 81