

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan 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 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Perumusan Masalah.....	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.3 Analisis	5
1.5.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	5
1.5.5 Kesimpulan Dan Saran	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Profil Instansi	9
2.1.1 Logo Instansi.....	9
2.1.2 Struktur Organisasi.....	10
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Multimedia.....	11

2.2.2	Penataan Ruang.....	13
2.2.3	Object-Oriented Programming.....	13
2.2.4	UML.....	14
2.2.5	Game.....	16
2.2.6	Android.....	20
2.2.7	Unity.....	24
2.2.8	Adobe Photoshop.....	24
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		25
3.1	Konsep.....	25
3.1.1	Analisis Sistem.....	25
3.1.2	Analisis masalah.....	25
3.1.3	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	26
3.1.4	Analisis Game Sejenis.....	27
3.1.5	Analisis Game yang Akan Dibangun.....	33
3.1.6	Analisis Kebutuhan.....	43
3.2	Desain.....	61
3.2.1	Perancangan Antarmuka.....	61
3.2.2	Jaringan Semantik.....	74
3.2.3	Struktur Menu.....	75
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		77
4.1	Implementasi Sistem.....	77
4.1.1	Perangkat pengujian Aplikasi.....	77
4.1.2	Implementasi Antarmuka.....	77
4.2	Pengujian Sistem.....	79
4.2.1	Pengujian Black Box.....	79
4.2.2	Pengujian UAT (User Acceptance Test).....	87
BAB 5 KEIMPULAN DAN SARAN.....		93
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....		95