

## DAFTAR ISI

---

PERNYATAAN .....	ii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Definisi Operasional .....	2
1.6 Metode Pengerjaan .....	3
1.7 Jadwal Pengerjaan Aplikasi.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pengertian Lingkungan Hidup.....	6
2.2 Mutu Lingkungan Hidup.....	6
2.2.1 Baku Mutu Lingkungan Hidup.....	7
2.3 Keterbatasan Ekologis .....	8
2.4 Pengelolaan Lingkungan Hidup.....	8
2.4.1 Pandangan Immanen dan Transenden.....	9
2.4.2 Tujuan Pengelolaan Lingkungan Hidup .....	9
2.5 Pelestarian Lingkungan Hidup .....	9
2.6 Definisi <i>Game</i> .....	11
2.6.1 Role Playing <i>Game</i> (RPG).....	11
2.7 Flowmap.....	12
2.8 <i>Black Box Testing</i> .....	14

2.9	<i>User Acceptance Test (UAT)</i> .....	14
2.10	Use Case Diagram .....	15
2.11	<i>Storyboard</i> .....	17
2.12	<i>PhotoShop</i> .....	17
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....		<b>18</b>
3.1	Analisis.....	18
3.1.1	Alur Sistem Berjalan Mengajar dan Mencatat Materi.....	18
3.1.2	Gambaran Alur Sistem Usulan Materi.....	19
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis .....	20
3.1.4	Tampilan Aplikasi Sejenis.....	21
3.2	Analisis dan Kebutuhan Sistem .....	25
3.2.1	Analisis Kebutuhan .....	26
3.2.2	Spesifikasi Sistem .....	26
3.2.3	Kebutuhan Perangkat.....	26
3.3	Struktur Menu .....	28
3.3.1	Struktur Menu Permainan Baru.....	29
3.3.2	Struktur Menu <i>item</i> .....	29
3.3.3	Menu Melanjutkan Permainan .....	30
3.3.4	Menu Keluar Permainan.....	31
3.4	Skenario Cerita dan Misi.....	31
3.5	<i>Storyboard</i> .....	35
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b> .....		<b>39</b>
4.1	Implementasi .....	39
4.1.1	Proses alur cerita pada aplikasi.....	39
4.1.2	Pembangunan Aplikasi .....	46
4.1.3	Implementasi Penggunaan Aplikasi .....	55
4.2	Pengujian.....	66
4.2.1	Fungsionalitas Test .....	66
4.2.2	User Acceptance Test .....	73
4.2.3	Pengujian Oleh Guru SMA .....	74
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....		<b>76</b>
5.1	Kesimpulan .....	76

5.2	Saran .....	76
	DAFTAR PUSTAKA.....	77
	LAMPIRAN.....	78
	Lampiran 1 Kuesioner Minat Belajar Siswa.....	78
	Lampiran 2 Respon Kuesioner Pengujian Aplikasi oleh Siswa .....	79
	Lampiran 3 Kuesioner Pengujian Aplikasi oleh Guru.....	89
	Lampiran 4 Buku Paket Geografi Kelas XI SMA Bab 3 Yudhistira .....	90