

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR ISTILAH	XI
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	3
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA KELOMPOK	4
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 ANDROID	6
2.2 GAME EDUKASI	7
2.3 GAME DEVELOPMENT.....	9
2.4 LAGU NASIONAL.....	9
2.5 ALUR PERMAINAN.....	10
2.6 ALAT BANTU PEMODELAN SISTEM.....	10
2.6.1 Usecase Diagram	11
2.6.2 Sequence Diagram.....	11
2.6.3 Class Diagram.....	11
2.6.4 Activity Diagram	12
ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	13
3.1 GAMBARAN UMUM SISTEM	13
3.2 PEMODELAN SISTEM.....	13
3.3.1 Perangkat Keras (Hardware).....	14
3.3.2 Perangkat Lunak (Software).....	14
3.3.3 Pengguna (Brainware)	15
3.4 PERANCANGAN SISTEM	15
3.5 PERANCANGAN APLIKASI	16
3.5.1 Use Case Diagram	16
3.5.2 Class Diagram.....	17
3.5.3 Activity Diagram.....	18
3.5.4 Sequence Diagram	18
3.5.4.1 Info.....	19
3.5.4.2 High Score.....	19

3.6 STORY BOARD	20
3.7 DESAIN KARAKTER.....	21
3.8 PERANCANGAN ANTAR MUKA	21
3.8.1 Antarmuka Memulai Aplikasi	22
3.8.2 Antarmuka Menu Utama.....	22
3.8.3 Antarmuka Menu Level.....	23
3.8.4 Antarmuka Info.....	23
3.8.5 Antarmuka High Score	24
3.8.6 Antarmuka Level.....	25
3.8.7 Antarmuka GamePlay	26
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	27
4.1 KETERANGAN	27
4.2 STRUKTUR KODE	27
4.3 PERANCANGAN PENGUJIAN	40
4.3.1 Pengujian fungsionalitas Play Games.....	40
4.3.2 Pengujian Fungsionalitas Score Tertinggi.....	41
4.3.3 Pengujian fungsionalitas Info.....	42
4.4 HASIL PENGUJIAN.....	43
4.5 HASIL SURVEY	43
4.5.1 Hasil pengujian Survey.....	43
KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
5.1 KESIMPULAN	47
5.2 SARAN.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN A : SEQUENCE GAME PLAY	49