

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1. Metode Pengumpul Data.....	4
1.5.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Interaksi Manusia Dan Komputer.....	8
2.2. Game Edukasi.....	8
2.3. Pahlawan Nasional.....	9
2.4. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
2.5. Rekayasa Perangkat Lunak.....	10
2.6. Metodologi Multimedia Development Life Cyle (MDLC).....	11
1. Concept.....	11

	2. Design	11
	3. Obtaining Content Material.....	11
	4. Assembly.....	11
	5. Testing.....	12
	6. Distribution	12
	2.7. Algoritma Fisher-Yates Shuffle	12
	2.8. MYSQL.....	13
	2.9. Data Base	16
	2.10. Android	16
	2.10.1. Framework Android.....	19
	2.10.2. Arsitektur Android	19
	2.11. Unified Modeling Language (UML).....	22
	2.11.1. Use Case Diagram.....	22
	2.11.2. Activity Diagram.....	24
	2.11.3. Sistem Sequence Diagram.....	26
	2.12. Tujuan Pustaka	28
	2.13. Black Box Testing.....	29
BAB III	ANALISIS SISTEM	31
	3.1 Konsep Aplikasi	31
	3.2 Analisis Masalah.....	31
	3.3 Analisis Sistem.....	32
	3.4 Analisis Terhadap Pengguna.....	33
	3.5 Analisis Sistem Dan Materi	37
BAB IV	PERANCANGAN.....	38
	4.1. Perancangan Sistem.....	38
	4.1.1. Use Case Diagram.....	39
	4.1.2. Activity Diagram.....	41
	4.1.2.1. Activity Diagram Login Admin.....	41
	4.1.2.2. Activity Diagram Mengelola Soal	43
	4.1.2.3. Activity Diagram Melihat Ensiklopedia	44
	4.1.2.4. Activity Diagram Melihat Cara Bermain.....	45
	4.1.2.5. Activity Diagram Music.....	46

4.1.2.6. Activity Diagram Mengerjakan Soal.....	48
4.1.2.7. Activity Diagram Skor Akhir	49
4.1.3. Sequence Diagram	50
4.1.3.1. Sequence Diagram Login Admin	50
4.1.3.2. Sequence Diagram Mengelola Soal.....	51
4.1.3.3. Sequence Diagram Cara Bermain.....	52
4.1.3.4. Sequence Diagram Music	53
4.1.3.5. Sequence DiagramMelihat Ensiklopedia.....	54
4.1.3.6. Sequence Diagram Mengerjakan Soal.....	55
4.1.3.7. Sequence Diagram Mendapat Skor	56
4.1.4. Class Diagram	57
4.2. Rancangan Struktur Data Tabel	55
4.3. Rancangan Storyboard	59
4.3.1. Rancangan layar tampilan Login Admin	60
4.3.2. Rancangan layar tampilan Profil Admin.....	61
4.3.3. Rancangan layar tampilan Mengelola Soal.....	62
4.3.4. Rancangan layar tampilan Menu Utama	63
4.3.5. Rancangan layar tampilan Cara Bermain.....	64
4.3.6. Rancangan layar tampilan Pada Cara Bermain	65
4.3.7. Rancangan layar tampilan Soal.....	66
4.3.8. Rancangan layar tampilan Hasil Skor	67
4.3.9. Rancangan layar tampilan Ensiklopedia	68
4.3.10. Rancangan layar tampilan Music	69
4.3.11. Rancangan layar tampilan Lagu Nasional.....	70
4.3.12. Rancangan layar tampilan Lagu Daerah	71
4.3.13. Rancangan layar tampilan Play Music.....	72
4.4. Material Collecting (Pengumpulan Bahan).....	73
4.4.1. Gambar Pahlawan	73
4.4.1. Audio.....	73
4.5. Menerapkan Algoritma Fisher Yates Shuffle.....	75
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	78
5.1. Implementasi Basis Data.....	78

5.2. Implementasi Antarmuka	78
5.2.1 Implementasi Antamuka Halaman Login Admin	79
5.2.2 Implementasi Antamuka Halaman Profil Admin.....	80
5.2.3 Implementasi Antamuka Halaman Mengelola Soal.....	81
5.2.4 Implementasi Antamuka Halaman Menu Utama.....	82
5.2.5 Implementasi Antamuka Halaman Music.....	83
5.2.6 Implementasi Antamuka Halaman Soal.....	84
5.2.7 Implementasi Antamuka Halaman Skor Akhir	85
5.2.8 Implementasi Antamuka Halaman Ensiklopedia	86
5.2.9 Implementasi Antamuka Halaman Cara Bermain.....	87
5.3. Pengajuan Fungsional	92
5.3.1 Lingkungan Pengujian	92
5.3.2 Skenario Pengujian Webservice.....	93
5.3.3 Hasil Pengujian	93
5.3.3 Skenario Pengujian Aplikasi.....	94
5.3.3 Hasil Pengujian Aplikasi.....	95
5.4. Analisis Hasil Pengujian	97
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	98
6.1. Kesimpulan	98
6.2. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN.....	100