

DAFTAR ISI

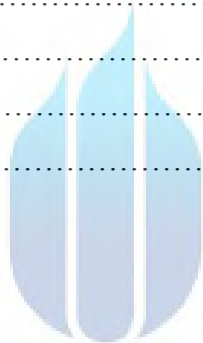
Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Definisi Sistem.....	5
2.2 Defini Sistem Informasi.....	5
2.3 Definisi Game.....	6
2.4 Definisi Genre Game.....	6
2.5 Jenis – jenis Genre Game.....	6
2.6 Definisi Anak Sekolah Dasar.....	7
2.6.1 Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	7
2.6.2 Macam – macam Ketrampilan yang Perlu dimiliki Pada Anak Sekolah Dasar.....	8
2.7 Definisi Smartphone.....	8
2.8 Android.....	9
2.8.1 Definisi Android.....	9

2.9 Android Studio.....	10
2.10 Java.....	11
2.10.1 Definisi Java.....	11
2.11 Activity Diagram.....	12
2.11.1 Tipe Relasi pada Activity Diagram.....	12
2.12 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	12
2.13 Black Box Testing.....	14
2.14 Definisi Storyboard.....	14
2.14.1 Fungsi StoryBoard.....	14
2.15 Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	18
3.1 Concept.....	18
3.2 Design.....	18
3.2.1 Use Case Diagram.....	19
3.2.1.1 Skenario Use case Diagram Membaca Sejarah dan Kebudayaan.....	20
3.2.1.2 Skenario Use case Diagram Melihat Video Sejarah Dan Kebudayaan.....	20
3.2.1.3 Skenario Use case Diagram Mendegar Lagu Daerah.....	21
3.2.1.4 Skenario Use case Diagram Memainkan Kuis Tebak Gambar.....	21
3.2.1.5 Skenario Use case Diagram Memainkan Kuis Sejarah dan Kebudayaan.....	22
3.2.1.6 Skenario Use case Diagram Memainkan Kuis Tebak Lirik.....	22
3.2.2 Perancangan Activity Diagram.....	23
3.2.2.1 Activity Diagram Menu Utama “Belajar”.....	23
3.2.2.2 Activity Diagram Menu Utama “Play”.....	24
3.2.2.3 Activity Diagram Halaman Menu Belajar Sejarah Dan Kebudayaan.....	25
3.2.2.4 Activity Diagram Halaman Menu Video Sejarah Dan Kebudayaan.....	26

3.2.2.5 Activity Diagram Halaman Menu Lagu Daerah.....	27
3.2.2.6 Activity Diagram Halaman Menu Tebak Gambar Sejarah Dan Kebudayaan.....	28
3.2.2.7 Activity Diagram Halaman Menu Kuis Sejarah Dan Kebudayaan.....	29
3.2.2.8 Activity Diagram Halaman Menu Kuis Tebak Lirik.....	30
3.2.3 Pemodelan Struktur Navigasi.....	31
3.2.4 Pemodelan Storyboard.....	32
3.2.4.1 Halaman Awal Pembuka (Splash Screen)	32
3.2.4.2 Halaman Utama.....	33
3.2.4.3 Halaman Menu “Belajar”.....	33
3.2.4.4 Halaman Menu “Play”.....	34
3.2.4.5 Halaman Menu Belajar Sejarah dan Kebudayaan.....	34
3.2.4.6 Halaman Menu Video Sejarah dan Kebudayaan.....	35
3.2.4.7 Halaman Menu Lagu Daerah.....	35
3.2.4.8 Halaman Menu Tebak Gambar Sejarah Dan Kebudayaan..	36
3.2.4.9 Halaman Menu Kuis Sejarah Dan Kebudayaan.....	36
3.2.4.10 Halaman Menu Tebak Lirik.....	37
3.2.5 Pemodelan Storyline.....	37
3.3 Pengumpulan Materi (Material Collecting).....	38
3.4 Pembuatan (Assembly).....	39
BAB IV PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI	41
4.1 Metode Pengujian.....	41
4.1.1 Skenario Pengujian.....	41
4.1.2 Hasil Pengujian.....	42
4.2 Analisa Hasil Pengujian.....	44
4.3 Implementai.....	44
4.3.1 Spesifikasi Perangkat Keras dan Lunak.....	44
4.3.2 Implementasi Installasi Program.....	46
4.3.3 Implementasi Antar Muka Aplikasi.....	48
4.3.3.1 Tampilan Halaman Awal Pembuka (Splash Screen).....	48
4.3.3.2 Tampilan Menu Utama.....	48

4.3.3.3 Tampilan Isi dari Menu Belajar.....	49
4.3.3.4 Tampilan Isi dari Menu Play.....	49
4.3.3.5 Tampilan Isi dari Menu Belajar Sejarah dan Kebudayaan	50
4.3.3.6 Tampilan Isi dari Menu Video Sejarah dan Kebudayaan..	50
4.3.3.7 Tampilan Isi dari Menu Lagu Daerah.....	51
4.3.3.8 Tampilan Isi dari Menu Kuis Tebak Gambar Sejarah dan Kebudayaan.....	51
4.3.3.9 Tampilan Isi dari Menu Kuis Sejarah dan Kebudayaan..	52
4.3.3.10 Tampilan Isi dari Menu Kuis Sejarah dan Kebudayaan.....	52
BAB V PENUTUP.....	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	56



UNIVERSITAS
MERCU BUANA