

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR ...	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah.....	1
1.4. Sistematika Penulisan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Permainan (<i>Game</i>)	4
2.2. Object Oriented Development.....	4
2.3. Alat Musik Saron	4
2.3.1. Jenis-jenis Alat Musik Saron	5
2.4. Teori Unifed modeling language (UML).....	5
2.5. Penelitian Terkait	6
2.6. Teori Game Edukasi.....	15
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	16
3.1. Tujuan Penelitian	16
3.2. Manfaat Penelitian	16
BAB 4 METODE PENELITIAN	17
4.1. Sarana Pendukung	17
4.1.1. Perangkat Lunak.....	17
4.1.2. Perangkat Keras	17

4.2.	Teknik Pengumpulan Data.....	17
4.3.	Diagram Alir Penelitian	18
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		19
5.1.	Perancangan <i>UML</i>	19
5.1.1.	<i>Use Case Diagram</i>	19
5.1.2.	<i>Activity Diagram</i>	28
5.1.3.	<i>Sequence Diagram</i>	38
5.1.4.	Class Diagram	44
5.2.	Perancangan Basis Data	44
5.3.	Rancangan Layar.....	46
5.4.	Storyboard	55
5.5.	Analisis SWOT	60
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....		61
6.1.	Kesimpulan	61
6.2.	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....		62
LAMPIRAN.....		64

