

DAFTAR ISI

Halaman

COVER	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
RIWAYAT HIDUP	
HALAMAN MOTTO	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 <i>State Of The Art</i>	6
1.6 Metode Penelitian	10
1.7 Kerangka Pemikiran	10
1.8 Model Pengembangan System	11
1.9 Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
2.1 Pencarian	15
2.2 Algoritma <i>Depth-First Search (DFS)</i>	15

2.2.1	Algoritma <i>Depth-First Search (DFS)</i>	15
2.2.2	Keuntungan Dari Algoritma DFS.....	16
2.2.3	Kelemahan Dari Algoritma DFS.....	16
2.3	Teknologi <i>Mobile</i>	17
2.3.1	Sejarah Teknologi <i>Mobile</i>	17
2.4	Pembelajaran Berbantu Komputer (PBK).....	19
2.4.1	Karakteristik Pembelajaran Berbantu Komputer (PBK).....	21
2.4.2	Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Berbantu Komputer (PBK) .	21
2.4.3	Kriteria Multimedia dalam Pembelajaran.....	22
2.5	Multimedia.....	23
2.5.1	Jenis-Jenis Multimedia	24
2.5.2	Elemen Multimedia	25
2.6	Ikan	27
2.6.1	Berdasarkan Jenis Perairannya	28
2.6.2	Kandungan Gizi Dan Manfaatnya	29
2.7	Android	31
2.7.1	Sejarah Android	32
2.7.2	Arsitektur Android.....	32
2.8	Games.....	34
2.8.1	Jenis-Jenis Games.....	35
2.9	Metode Pengembangan Multimedia.....	38
2.9.1	Pengembangan <i>Luther</i>	38
2.10	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	39
2.10.1	Pengertian <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	39
2.10.2	Diagram <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	40
2.11	Blender	45
2.12	Unity.....	47
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		49
3.1	Analisis System	49
3.1.1	Analisis Masalah.....	50

3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	50
3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	51
3.1.4 Analisis Pengguna.....	52
3.1.2 Analisis Algoritma <i>Depth-First Search (DFS)</i>	52
3.2 <i>Design</i> Pembelajaran	54
3.2.1 Gameplay	54
3.2.2 Pengenalan Karakter	55
3.2.3 Storyline.....	61
3.3 Perancangan	62
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	62
3.3.2 <i>Activity Diagram</i>	65
3.3.2.1 <i>Activity Diagram</i> Belajar.....	67
3.3.2.2 <i>Activity Diagram</i> Games Pembelajaran habitat ikan	68
3.3.2.3 <i>Activity Diagram</i> Kuis	69
3.3.2.4 <i>Activity Diagram</i> Tentang	70
3.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	71
3.3.3.1 <i>Sequence Diagram</i> Belajar	72
3.3.3.2 <i>Sequence Diagram</i> Games Pembelajaran Habitat Ikan	72
3.3.3.3 <i>Sequence Diagram</i> Bermain Kuis	73
3.3.4 <i>Class Diagram</i>	74
3.4 Perancangan Antarmuka (<i>User Interface</i>)	74
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	81
4.1 Implementasi System.....	81
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	81
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	82
4.1.3 Implementasi Instalasi Games	82
4.1.4 Implementasi Algoritma	82
4.1.5 Implementasi Antarmuka	84
4.2 Validasi Ahli.....	89

4.2.1 Pengujian Alpha(Fungsional).....	90
4.2.1.1 Skenario Pengujian Aplikasi	90
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian (<i>Blackbox Testing</i>).....	92
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Alpha	95
4.2.2 Pengujian Beta.....	96
4.2.2.1 Data Validasi User.....	97
4.2.2.2 Data Validasi Ahli	104
4.2.2.3 Kesimpulan Pengujian Beta.....	106
4.3 Distribusi	106
BAB V KESIMPULAN	107
5.1 Kesimpulan.....	107
5.2 Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG