

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
KATA PENGANTAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Definisi Sistem Informasi	8
2.1.1 Definisi Sistem	8
2.1.2 Definisi Informasi.....	9
2.1.3 Definisi Sistem Informasi.....	10
2.2 Budaya Daerah Lampung	12
2.3 Aplikasi dan Game Edukasi.....	15
2.4 Android	17
2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan	18

2.6 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	21
2.7 Pengujian <i>Black-Box Testing</i>	22
2.8 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	23
2.9 Sistem Pemodelan.....	27
2.9.1 <i>Flowchart</i>	27
2.9.2 <i>Use Case Diagram</i>	30
2.9.3 <i>Activity Diagram</i>	31
2.9.4 <i>Sequence Diagram</i>	32
2.10 Perancangan	32
2.11 Bahasa Pemrograman HTML5	33
2.12 Kamus Data	34
2.13 Penelitian Terdahulu	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1 Diagram Alir Pemecahan Masalah	42
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	43
3.3 Metode Pengembangan Sistem.....	44
3.3.1 Analisis	44
3.3.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan	45
3.3.1.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan	46
3.3.2 Perancangan	46
3.3.3 Pengkodean.....	64
3.3.4 Pengujian	65
3.3.5 Penerapan Program dan Pemeliharaan	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1 Spesifikasi Perangkat Lunak	66
4.2 Spesifikasi Perangkat Keras	66
4.3 Implementasi Program	67
4.3.1 Tahap Pembuatan Aset Game	67
4.3.2 Tahap Implementasi Antarmuka Game	71

4.3.3 Tahap Implementasi Pengkodean pada Game	83
4.4 Kelayakan Sistem.....	100
4.4.1 Kelebihan Aplikasi.....	103
4.4.2 Kelemahan Aplikasi	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kebudayaan Pepadun.....	13
Tabel 2.2	Kebudayaan Saibatin.....	14
Tabel 2.3	Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	26
Tabel 2.4	Simbol dalam <i>Flowchart</i>	26
Tabel 2.5	Notasi Simbol <i>Use Case Diagram</i>	30
Tabel 2.6	Notasi <i>Activity Diagram</i>	31
Tabel 4.1	Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	65
Tabel 4.2	Spesifikasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	65
Tabel 4.3	Aset Tombol pada <i>Game</i> dan Fungsinya.....	68
Tabel 4.4	Kelayakan Sistem Marbel Budaya Daerah Lampung.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengenalan <i>Interface</i> Aplikasi <i>Construct 2</i>	18
Gambar 2.2 <i>Inteface</i> <i>Microsoft Office Visio</i>	19
Gambar 2.3 Lapisan Rekayasa Perangkat Lunak.....	21
Gambar 2.4 Proses Model Pengembangan <i>Waterfall</i>	22
Gambar 2.5 Hubungan <i>One to One</i>	24
Gambar 2.6 Hubungan <i>One to Many</i>	24
Gambar 2.7 Hubungan <i>Many to Many</i>	25
Gambar 2.8 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	32
Gambar 2.9 Simbol Kamus Data	34
Gambar 3.1 Diagram Alir Pemecahan Masalah.....	42
Gambar 3.2 <i>Use Case</i> Diagram Sistem yang Berjalan	44
Gambar 3.3 <i>Use Case</i> Diagram Sistem yang Diusulkan.....	47
Gambar 3.4 <i>Process-FlowChart</i> Diagram Tampilan <i>Splash Screen</i>	48
Gambar 3.5 <i>Process-FlowChart</i> Diagram Tampilan Menu Utama.....	48
Gambar 3.6 <i>Process-Flowchart</i> Diagram Menu Tampilan Pustaka	49
Gambar 3.7 <i>Process-Flowchart</i> Diagram Tampilan Kuis	50
Gambar 3.8 <i>Sequence</i> Diagram Sistem yang Diusulkan	51
Gambar 3.9 <i>Activity</i> Diagram Sistem yang Diusulkan.....	52
Gambar 3.10 Rancangan Data pada <i>LocalStorage</i> <i>Game</i>	53
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i>	54
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Menu Utama	54
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan <i>About</i>	55

Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Pustaka	55
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Materi	56
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Video Pengenalan	56
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan <i>Input</i> Nama	57
Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Cara Bermain	57
Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Pilihan <i>Level</i>	58
Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Kuis <i>Game</i>	58
Gambar 3.21 Rancangan Tampilan <i>History Score</i>	59
Gambar 3.22 <i>Scene Splash Screen</i>	59
Gambar 3.23 <i>Scene</i> Main Menu	60
Gambar 3.24 <i>Scene</i> Menu Pustaka	61
Gambar 3.25 <i>Scene</i> Menu (Pilih Rumah Adat)	61
Gambar 3.26 <i>Scene Game</i> Kebudayaan	62
Gambar 3.27 <i>Scene Score Game</i>	63
Gambar 4.1 Tahap Desain Aset <i>Game</i> pada Adobe Photoshop.....	67
Gambar 4.2 Proses Editing <i>Backsound</i> pada Audacity	67
Gambar 4.3 Tampilan Halaman <i>Splash Screen</i> dan <i>Loading</i>	71
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Menu Utama <i>Game</i>	71
Gambar 4.5 Tampilan Halaman <i>About</i>	72
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Pustaka (Tombol Pilihan Materi)	72
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi Rumah Adat Lampung.....	73
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Materi Alat Musik Daerah.....	74
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Materi Pakaian Adat	75

Gambar 4.10 Tampilan Halaman Materi Tarian daerah	76
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Materi Senjata Daerah	77
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Materi Makanan Daerah	78
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Materi Video Pengenalan	79
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Level <i>Game</i>	79
Gambar 4.15 Tampilan Halaman <i>Input Id User</i>	80
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Peraturan dan Cara Bermain.....	80
Gambar 4.17 Halaman <i>Game</i> Kuis Marbel Budaya Lampung	81
Gambar 4.18 Tampilan Halaman <i>Game Over</i>	82
Gambar 4.19 Tampilan Halaman <i>Finish</i>	82
Gambar 4.20 Tampilan Pengkodean Halaman <i>Splash Screen</i>	83
Gambar 4.21 Tampilan Pengkodean Halaman Menu Utama.....	84
Gambar 4.22 Pengkodean Halaman <i>About</i>	85
Gambar 4.23 Tampilan Pengkodean Halaman Pustaka	85
Gambar 4.24 Tampilan Pengkodean Halaman Rumah Adat	86
Gambar 4.25 Tampilan Pengkodean Halaman Alat Musik Daerah.....	87
Gambar 4.26 Tampilan Pengkodean Halaman Pakaian Adat	88
Gambar 4.27 Tampilan Pengkodean Halaman Tarian Daerah.....	89
Gambar 4.28 Tampilan Pengkodean Halaman Senjata Daerah	90
Gambar 4.29 Tampilan Pengkodean Halaman Makanan Daerah	91
Gambar 4.30 Tampilan Pengkodean Halaman Video Pengenalan	91
Gambar 4.31 Tampilan Pengkodean Halaman Level <i>Game</i>	92
Gambar 4.32 Tampilan Pengkodean Halaman Cara Bermain	93

Gambar 4.33 Tampilan Pengkodean Halaman Quiz Bergambar	94
Gambar 4.34 Tampilan Pengkodean Import Soal .txt.....	95
Gambar 4.35 Tampilan Pengkodean Halaman <i>Game Over</i>	96
Gambar 4.36 Tampilan Pengkodean Halaman <i>Finish</i>	97
Gambar 4.37 Tampilan Pengkodean Pengaturan Audio	97
Gambar 4.38 Tampilan Pengkodean Halaman <i>Input Id User</i>	98