

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
ABSTRAK	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pahlawan Nasional	6
2.2 Game	6
2.3 <i>Game</i> Edukasi.....	6

2.4	Android.....	6
2.5	<i>Algoritma Shuffle Random</i>	6
2.6	Metode MDLC	7
2.7	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	9
2.8	Black Box	9
2.9	Penelitian Terdahulu.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		13
3.1	Metode Pengumpulan Data	13
3.1.1	Observasi.....	13
3.1.2	Wawancara	13
3.1.3	Studi Literatur	14
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	14
3.2.1	Konsep (<i>Concept</i>).....	14
3.2.2	<i>Design</i> (Desain).....	18
3.2.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	23
3.2.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	27
3.2.5	<i>Testing</i> (Pengujian)	27
3.2.6	<i>Distribution</i> (Distribusi).....	27
3.3	Algoritma Shuffle Random	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		29
4.1	Hasil Penelitian.....	29
4.1.1	Tampilan <i>Splash Screen</i>	29
4.1.2	Tampilan <i>Home Screen</i>	30
4.1.3	Tampilan <i>Main Game</i>	30
4.1.4	Tampilan Biografi Pahlawan	31

4.1.5	Tampilan Pengaturan	32
4.1.6	Tampilan Informasi	32
4.1.7	Tampilan Petunjuk	33
4.2	Pengujian Sistem	33
4.2.1	Pengujian Tampilan Antarmuka	34
4.2.2	Pengujian Penggunaan	36
4.3	Kelebihan dan Kekurangan Sistem	37
4.3.1	Kelebihan Sistem	37
4.3.2	Kekurangan Sistem	37
4.4	Penerapan Algoritma <i>Shuffle Random</i>	37
4.5	Distribustion (Distribusi)	38
4.6	User Acceptance Test	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		48
5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN		51

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 4. 1 Tabel Spesifikasi Perangkat Pengujian	34
Tabel 4. 2 Pengujian Antarmuka Perangkat 1.....	34
Tabel 4. 3 Pengujian Antarmuka Perangkat 2.....	35
Tabel 4. 4 Pengujian Penggunaan	36
Tabel 4. 5 Penilaian Siswa pada <i>User Acceptance Test</i>	44
Tabel 4. 6 Indikator Kategori	46
Tabel 4. 7 Hasil <i>User Acceptance Test</i>	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode MDLC	7
Gambar 3. 1 Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	16
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i>	18
Gambar 3. 3 Rancangan <i>Splash Screen</i>	19
Gambar 3. 4 Rancangan <i>Splash Screen 2</i>	19
Gambar 3. 5 Rancangan <i>Home Screen</i>	20
Gambar 3. 6 Rancangan Menu Biografi Pahlawan	20
Gambar 3. 7 Rancangan Menu Main <i>Game</i>	21
Gambar 3. 8 Rancangan Menu Pengaturan.....	21
Gambar 3. 9 Rancangan Menu Informasi	22
Gambar 3. 10 Rancangan Menu Petunjuk.....	22
Gambar 3. 11 <i>Array Object</i> Sebelum Pengacakan.....	28
Gambar 3. 12 <i>Array Object</i> Sesudah Pengacakan	28
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Splash Screen 1</i>	29
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Splash Screen 2</i>	30
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Home Screen</i>	30
Gambar 4. 4 Tampilan Main <i>Game</i>	31
Gambar 4. 5 Tampilan Biografi Pahlawan.....	31
Gambar 4. 6 Tampilan Detail Biografi Pahlawan.....	32
Gambar 4. 7 Tampilan Pengaturan.....	32
Gambar 4. 8 Tampilan Informasi	33
Gambar 4. 9 Tampilan Petunjuk	33
Gambar 4. 10 Penerapan Algoritma <i>Shuffle Random</i>	38
Gambar 4. 11 Hasil Penerapan Algoritma <i>Shuffle Random</i>	38
Gambar 4. 12 Persentase Pertanyaan 1	40
Gambar 4. 13 Persentase Pertanyaan 2	40
Gambar 4. 14 Persentase Pertanyaan 3	41
Gambar 4. 15 Persentase Pertanyaan 4	42
Gambar 4. 16 Persentase Pertanyaan 5	42

Gambar 4. 17 Persentase Pertanyaan 6	43
Gambar 4. 18 Persentase Pertanyaan 7	43
Gambar 4. 19 Persentase Pertanyaan 8	44