

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KODE ETIK PENELITIAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
KATA PENGANTAR	xiii
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Game Edukasi	6
2.1.2 Pengembangan Game Berbasis Android	6
2.1.3 Teori Mahabharata dalam Buku Pelajaran Agama Hindu.....	7
2.1.4 Metode Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.5 Desain Game	8

2.1.6	Unified Modeling Language (UML)	9
2.2	Mahabaratha	13
2.2.1	Latar Belakang Mahabaratha	13
2.2.2	Tokoh-Tokoh Utama dalam Mahabaratha	13
2.2.3	Nilai Edukatif Tokoh Mahabaratha	16
2.3	Metode MDLC	17
2.4	Blackbox Testing	19
2.5	Model Desain	20
2.5.1	Unified Modeling Language (UML)	20
2.5.2	Model Desain Game (Game Design Model)	22
2.5.3	Model Desain Interaksi (Human-Computer Interaction / HCI)	22
2.5.4	Manfaat Penerapan Model Desain	23
2.6	Penelitian Terdahulu	24
BAB III		28
METODE PENELITIAN		28
3.1	Metode Pengumpulan Data	28
3.1.1	Observasi	28
3.1.2	Wawancara	28
3.1.3	Studi Pustaka	28
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	28
3.2.1	<i>Concept</i> (Konsep)	28
3.2.2	<i>Design</i> (Desain)	29
3.2.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	37
3.2.4	Assembly (Penyusunan dan Pembuatan)	37
3.2.5	Testing	37
3.2.6	<i>Distribution</i> (Distribusi)	38
4.1	Hasil Penelitian	39
4.1.1	Antarmuka Halaman Awal Aplikasi	39
4.1.2	Antarmuka Halaman menu	39
4.1.3	Halaman Quiz	40
4.2	Pengujian Sistem	55

4.3 Pengujian Black Box	55
4.3.1 Pengujian Black Box Game Quiz	56
4.4 Pembahasan.....	58
4.5.1 Optimalisasi Fitur dan Fungsionalitas Aplikasi.....	58
4.5.2 Desain Antarmuka yang Ramah Pengguna (User Friendly)	59
4.5.3 Media Pembelajaran yang Interaktif dan Edukatif	60
BAB V	62
KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use case Diagram.....	10
Tabel 2. 2 Simbol -Simbol Activity Diagram	12
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 3. 1 Definisi Aktor	30
Tabel 3. 2 Definisi Use Case	30
Tabel 3. 3 Usecase Skenario.....	31
Tabel 3. 4 Pengujian Black Box Testing.....	37
Tabel 4. 1 Pengujian Sistem	55
Tabel 4. 2 Pengujian Black Box Testing.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mahabharata	13
Gambar 2. 1 Tahapan Umum Penelitian	17
Gambar 3. 1 Usecase Diagram	30
Gambar 3. 2 Class Diagram	33
Gambar 3. 3 Aktifitas Menu	35
Gambar 3. 6 Splash Screen.....	35
Gambar 3. 7 Halaman Utama	36
Gambar 3. 8 Halaman Game Quiz	36
Gambar 4. 1 Halaman Awal Aplikasi	39
Gambar 4. 2 Halaman Menu Quiz 1	40
Gambar 4. 3 Halaman Quiz 2	40
Gambar 4. 4 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Nakula	41
Gambar 4. 5 Halaman Pertanyaan Karakter Nakula	41
Gambar 4. 6 Hasil Akhir (Skor)	42
Gambar 4. 7 Gambar Halaman Ringkasan Singkat Karakter Dursasana	42
Gambar 4. 8 Halaman pertanyaan Karakter Dursasana	43
Gambar 4. 9 Hasil Akhir (Skor)	43
Gambar 4. 10 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Drupadi.....	44
Gambar 4. 11 Halaman Pertanyaan Karakter Drupadi	44
Gambar 4. 12 Hasil Akhir Skor	45
Gambar 4. 13 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Sadewa	45
Gambar 4. 14 Halaman Pertanyaan Karakter Sadewa	46
Gambar 4. 15 Hasil Akhir (Skor)	46
Gambar 4. 16 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Arjuna	47
Gambar 4. 17 Halaman Pertanyaan Karakter Arjuna	47
Gambar 4. 18 Hasil Akhir (Skor)	48
Gambar 4. 19 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Sangkuni.....	48
Gambar 4. 20 Halaman Pertanyaan Karakter Sangkuni	49
Gambar 4. 21 Hasil Akhir (Skor)	49
Gambar 4. 22 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Duryodhana	50
Gambar 4. 23 Halaman Pertanyaan Karakter Duryodhana	50
Gambar 4. 24 Hasil Akhir (Skor)	50
Gambar 4. 25 Halaman ringkasan Singkat Karakter Bhisma.....	51
Gambar 4. 26 Halaman Pertanyaan Karakter Bhisma	51
Gambar 4. 27 Hasil Akhir (Skor)	52
Gambar 4. 28 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Bima.....	52
Gambar 4. 29 Halaman Pertanyaan Karakter Bima.....	53
Gambar 4. 30 Hasil Akhir (Skor)	53
Gambar 4. 31 Halaman Ringkasan Singkat Karakter Yudhistira	54

Gambar 4. 32 Halaman Pertanyaan Karakter Yudhistira	54
Gambar 4. 33 Hasil Akhir (Skor)	54