

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>xi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup Penelitian .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Pengertian <i>Game</i> .....	6
2.2 Jenis Game.....	6
2.2.1 Berdasarkan platform .....	6
2.2.2 Berdasarkan Dimensi .....	7
2.2.3 Berdasarkan Genre .....	7
2.3 Musik Tradisional Lampung .....	9

2.3.1 Jenis Aerophone .....	9
2.3.2 Jenis Chardophone .....	10
2.3.3 Jenis Idiophon .....	11
2.3.4 Jenis Membranphone .....	13
2.4 Game Development Life Cycle .....	14
2.5 Shuffle random .....	16
2.6 Multimedia .....	17
2.7 Android .....	17
2.8 Unified Modeling Language .....	17
2.8.1 Usecase Diagram .....	18
2.8.2 Diagram Activity .....	19
2.9 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem .....	19
2.10 Populasi dan sampel .....	20
2.11 Teknik Sampling .....	21
2.12 Penelitian Terkait .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Metode pengembangan sistem .....	24
3.2 Pengumpulan data .....	25
3.3 Intiation .....	25
3.3.1 Alat dan bahan .....	26
3.4 Pre-production .....	26
3.4.1 Ide Game .....	26
3.4.2 Rancangan Sistem Yang Diususlkan .....	26
3.5 Production .....	31
3.6 Testing .....	32

3.7 Beta .....	34
3.8 Releas .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
4.1 Hasil pengumpulan data .....	35
4.1.1 Observasi.....	35
4.1.2 Hasil pengambilan Sampling .....	35
4.2 Implementasi Sistem .....	36
4.2.1 Interface .....	37
4.3 Penerapan Algoritma Shuffle random.....	39
4.4 Testing .....	40
4.4.1 Hasil Pengujian Pada Menu Utama .....	40
4.4.2 Hasil Pengujian Pada Menu Materi .....	41
4.4.3 Hasil Pengujian Pada Menu Latihan Soal.....	42
4.4.4 Hasil Pengujian Scane Skor Akhir Permainan .....	42
4.4.5 Hasil Pengujian Shufle Random .....	43
4.5 Beta .....	43
4.5.1 Pengujian Non Fungsional .....	44
4.5.2 Variabel user Friendl.....	45
4.6 Release.....	46
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>47</b>
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alat musik Serdam.....	10
Gambar 2.2 Alat musik Gambus.....	11
Gambar 2.3 Alat musik gamolan .....	12
Gambar 2.4 Alat musik Bende .....	12
Gambar 2.5 Alat musik terbang.....	13
Gambar 2.6 Alat musik Kompang / Khaddap .....	13
Gambar 2.8 Alat musik Gendang.....	14
Gambar 2.5 <i>Game Development Life Cycle</i> .....	14
Gambar 3.1 Gambar Metodologi pengembangan sistem GDLC .....	24
Gambar 3.2 Use case diagram .....	27
Gambar 3.3 Gambar Diagram Activity menu materi pembelajaran .....	28
Gambar 3.4 Diagram Activity menu quiz .....	29
Gambar 3.5 flowchart algoritma <i>shuffle random</i> .....	32
Gambar 3.6 flowchart algoritma <i>random</i> soal .....	33
Gambar 3.7 flowchart algoritma hasil <i>score</i> .....	33
Gambar 4.1 gambar soal teracak .....	39
Gambar 4.2 gambar soal teracak .....	39
Gambar 4.3 gambar grafik hasil analisa .....	46

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram .....</b>	<b>18</b>
<b>Tabel 2.1 Simbol Diagram Activity .....</b>	<b>19</b>
<b>Tabel 3.1 tabel <i>story board</i> .....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 4.1 <i>Interface</i> .....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 4.2 Hasil Pengujian Menu Utama .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 4.3 Hasil Pengujian Menu Materi .....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 4.4 Hasil Pengujian Menu latihan soal .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 4.3 Hasil Pengujian Skor akhir permainan .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Suffle random</i> .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 4.5 Penilaian <i>User Friendly</i>.....</b>	<b>45</b>