

## DAFTAR PUSTAKA

<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vi
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Perancangan .....	5
2.2 <i>Game</i> .....	5
2.3 Sistem Informasi.....	6
2.4. Pengembangan Sistem.....	6
a. Metode Pengembangan Sistem.....	7
b. Tahapan Pengembangan Sistem.....	7
1. Perencanaan .....	7
2. Analisis .....	7

3. Desain .....	8
4. <i>Coding</i> .....	8
5. Testing dan Implementasi .....	8
2.5 Perangkat Lunak Pendukung .....	8
2.6 Penelitian Terkait.....	11
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
3.1 Tahapan Penelitian.....	12
1. Perencanaan .....	12
2. Analisa .....	13
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	13
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	13
3. Desain .....	14
3.3.1 Desain Sistem dengan UML .....	14
1. <i>Use Case Diagram</i> .....	14
2. <i>Sequence Diagram</i> .....	15
3. <i>Class Diagram</i> .....	18
4. <i>Activity Diagram</i> .....	19
4. <i>Coding</i> .....	21
5. Implementasi dan Pemeliharaan.....	21
3.2 Pengumpulan Data.....	22
3.2.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	22
3.2.2 Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.3 Analisa .....	23
3.3.1 Analisa Permasalahan.....	23
3.3.2 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	23
3.3.3 Sistem Testing .....	24

3.4 Rancangan .....	25
3.5 Jadwal Penelitian .....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>23</b>
4.1 Implementasi .....	28
4.5.1 Halaman Awal .....	28
4.5.2 Halaman Belajar .....	29
4.5.3 Halaman Kisah Nabi.....	29
4.5.4 Halaman Surat Pendek.....	30
4.5.5 Halaman Bermain .....	31
4.5.6 Halaman Petunjuk.....	33
4.5.7 Halaman Skor .....	34
4.6 Pengujian Sistem .....	34
4.7 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	36
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>37</b>
5.1 Kesimpulan .....	37
5.2 Saran .....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>38</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>40</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Spesifikasi <i>Hardware</i> untuk Pengembangan .....	13
Tabel 2. Jadwal Penelitian.....	25
Tabel 3. Hasil Kuisisioner Pengujian <i>Game</i> Edukasi .....	35

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Use Case Diagram</i> Game Edukasi.....	15
Gambar 2. <i>Sequence Diagram</i> Memilih Kisah Nabi .....	16
Gambar 3. <i>Sequence Diagram</i> Memilih Surat Pendek .....	16
Gambar 4. <i>Sequence Diagram</i> Memilih Level .....	17
Gambar 5. <i>Sequence Diagram</i> Memainkan Permainan Edukasi .....	18
Gambar 6. <i>Class Diagram</i> Game Edukasi .....	18
Gambar 7. <i>Activity Diagram</i> Belajar.....	19
Gambar 8. <i>Activity Diagram</i> Bermain .....	19
Gambar 9. <i>Activity Diagram</i> Petunjuk.....	20
Gambar 10. <i>Activity Diagram</i> Skor.....	20
Gambar 11. Implementasi <i>Event</i> .....	21
Gambar 12. Halaman Utama Aplikasi .....	28
Gambar 13. Halaman Belajar.....	29
Gambar 14. Halaman List Nama 25 Nabi dan Rasul .....	30
Gambar 15. Halaman Video Kisah Nabi.....	30
Gambar 16. Halaman List Surat Pendek.....	31
Gambar 17. Halaman Surat Pendek .....	31
Gambar 18. Halaman Pilih Level.....	32
Gambar 19. Halaman Permainan .....	32
Gambar 20. Halaman Setelah Permainan Selesai .....	33
Gambar 21. Halaman Petunjuk .....	33
Gambar 22. Halaman Skor.....	34