

## DAFTAR ISI

Hlm.

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan dan manfaat .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Kerangka Pemikiran .....	4
1.6 Metodologi Penelitian .....	5
1.6.1 Tahap Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Metodologi Pengembangan.....	6
1.6.3 Alur Penelitian .....	7
1.7 Sistem Matika Penulisan .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
2.1 <i>State Of The Art</i> .....	10
2.2 <i>Algoritma Blum Blum Shub</i> .....	15
2.3 <i>Game</i> Edukasi .....	18
2.4 Berhitung .....	18
2.5 Mengetahui Huruf .....	19

2.6	Multimedia DevelopmentnLife Cycle (MDLC) .....	19
2.7	Unified ModelingnLanguage (UML) .....	20
2.7.1	Usecase Diagram .....	21
2.7.2	Activity Diagram .....	22
2.7.3	Class Diagram.....	23
2.7.4	Sequence Diagram.....	23
2.8	Android.....	24
2.9	C# .....	25
2.10	Unity.....	26
2.11	Black BoxnTesting.....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>29</b>
3.1	Concept.....	30
3.2	Design.....	30
3.2.1	Analisis Sistem .....	30
3.2.2	Perancangan .....	40
3.3	MaterialnCollecting .....	53
3.3.1	Pengenalan Karakter.....	53
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>55</b>
4.1	Assembly .....	55
4.1.1	ImplementasinPerangkat Keras .....	55
4.1.2	Implementasi PerangkatnLunak .....	55
4.1.3	Implementasi Algoritma .....	56
4.1.4	ImplementasinAntar Muka .....	57
4.2	Testing .....	60
4.2.1	PengujiannBlack Box .....	60
4.2.2	Pengujian Alpha .....	61
4.2.3	Pengujian Beta .....	101
4.2.4	Kesimpulan Pengujian.....	107
4.3	Distribution.....	108
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>109</b>
5.1	Kesimpulan.....	109
5.2	Saran.....	110

DAFTAR PUSTAKA ..... 111  
LAMPIRAN  
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

