

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Manfaat.....	4
1.7 Metodologi Penelitian	4
1.8 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Definisi <i>Game</i>	9
2.2 Klasifikasi <i>Game</i>	9
2.3 <i>Android</i>	10
2.4 <i>Adobe Flash</i>	12
2.5 <i>Action Script</i>	20
2.6 Algoritma Fisher-Yates Shuffle	20
2.7 Definisi, Posisi, Fungsi, dan Manfaat Media Pembelajaran.....	21
2.8 The State Of The Art	27
BAB III <i>CONCEPT</i> DAN PERANCANGAN	30
3.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan)	30
3.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	30
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	31

3.1.3 Analisis Pengguna (<i>User</i>).....	31
3.1.4 Analisis Algoritma Fisher-Yates Shuffle	32
3.1.5 Arsitektur Sistem	36
3.2 Design.....	38
3.2.1 <i>Story Board</i>	38
3.2.2 Diagram Alir.....	40
3.2.3 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	41
A. <i>Use Case Diagram</i>	42
B. <i>Activity Diagram</i>	44
C. <i>Sequence Diagram</i>	45
D. Rancangan Antarmuka (<i>User Interface</i>).....	46
3.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	56
4.1 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	56
4.1.1 Persiapan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	56
4.1.2 Persiapan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	57
4.1.3 Pengkodean (<i>Coding</i>)	57
4.2 <i>Testing</i> (Pengujian).....	58
4.2.1 Pengujian Antarmuka (<i>Interface</i>)	58
4.2.2 Pengujian Alpa (<i>Black Box Testing</i>).....	62
BAB V PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	69