

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB 1    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	2
1.3    Tujuan.....	2
1.4    Batasan Masalah .....	3
1.5    Definisi Operasional .....	3
1.6    Metode Pengerjaan .....	4
<b>BAB 2    TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1    Pencak Silat.....	6
2.1.1    Peraturan Pertandingan Pencak Silat.....	7
2.2    Merpati Putih.....	9
2.3    Cimande.....	9
2.4    Gajah Putih .....	9
2.5 <i>Game</i> .....	10
2.6    Aplikasi <i>Mobile</i> .....	13
2.7    Android.....	13
2.8    HTML5 .....	13
2.9 <i>Game Engine</i> .....	14
2.10    Construct 2 .....	15
2.11    Adobe Creative Suite 5 Design Premium.....	15
2.12 <i>PhoneGap</i> .....	16
2.13    Intel XDK.....	16

2.14	<i>Unified Model Language</i> .....	16
2.15	<i>Flowchart</i> .....	17
2.16	<i>Storyboard</i> .....	18
2.17	<i>User Acceptance Testing</i> .....	18
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	19
3.1	Gambaran Produk Saat Ini.....	19
3.2	Spesifikasi Minimal Perangkat dalam Pembangunan dan Implementasi Produk.....	20
3.2.1	Spesifikasi Minimal Perangkat dalam Pembangunan Produk.....	20
3.2.2	Spesifikasi Minimal Perangkat dalam Implementasi Produk.....	20
3.3	Perancangan .....	21
3.3.1	Gambaran dengan produk yang sudah ada .....	21
3.3.2	Analisa Kebutuhan Produk.....	22
3.3.3	<i>Storyboard</i> .....	26
3.3.4	User Interface .....	28
3.3.5	Analisis Kebutuhan Asset Permainan .....	37
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	40
4.1	Implementasi .....	40
4.1.1	Persiapan Pembangunan Produk .....	40
4.1.2	Pengembangan Produk .....	42
4.1.3	Penggunaan Produk .....	75
4.2	Pengujian .....	76
4.2.1	Pengujian Fungsionalitas .....	76
4.2.2	Pengujian Melalui Pengguna .....	89
BAB 5	PENUTUP.....	93
5.1	Kesimpulan .....	93
5.2	Saran .....	93
	DAFTAR PUSTAKA.....	94
	LAMPIRAN.....	96