

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 Tinjauan Pustaka	6
2.1 Rambu-Rambu Lalu Lintas	6
2.2 Contoh Game Rambu-Rambu Lalu Lintas	8
2.3 Android	10
2.4 Beberapa Tools yang ada Dalam Aplikasi	10
2.4.1 PhoneGap.....	11
2.4.2 Apache Cordova	11
2.4.3 JQuery	13
2.4.4 JQueryMobile	13
2.4.5 JavaScript.....	13
2.4.6 Hypertext Markup Language version 5 (HTML 5)	14
2.4.7 Android SDK Kitkat versi 4.4.....	14
2.4.8 Android SDK Lollipop versi 5.0	15
2.4.9 Android Studio versi 1.0.1	15

2.4.10	SQLite	16
2.4.11	Adobe Photoshop versi CS6	16
2.5	Object Oriented Programing.....	17
2.6	Blackbox Testing	18
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		19
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk).....	19
3.1.1	UseCase Diagram	19
3.1.2	Diagram Activity	23
3.1.3	Class Diagram	27
3.1.4	Diagram Sequence	28
3.1.5	Entity Relationship Diagram (ERD).....	31
3.2	Fungsionalitas Aplikasi Game Rambu-Rambu Lalu Lintas	31
3.3	Story Board Aplikasi.....	32
3.4	Perbandingan Aplikasi	35
3.5	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	36
3.5.1	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> Komputer Yang Digunakan Untuk Tahap <i>Assembly</i> Aplikasi	36
3.5.2	Spesifikasi Minimum <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> Perangkat Android Untuk Dapat Menjalan Aplikasi Rambu-Rambu Lalu Lintas.....	37
3.5.3	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> Perangkat <i>Android</i> Yang Digunakan Untuk Tahapan <i>Testing</i> dan <i>Distribution</i> Aplikasi	38
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		39
4.1	Implementasi	39
4.2	Flowchart Implementasi Tentang Menu Belajar	39
4.2.1	Flowchart Implementasi Tentang Menu Bermain	40
4.2.2	Flowchart Implementasi Tentang Menu Prestasi	41
4.3	Alur Pembuatan <i>Game</i> Rambu - Rambu Lalu Lintas.....	42
4.4	Flowchart Alur Antarmuka Aplikasi	43
4.5	Tampilan Antarmuka Aplikasi.....	45
4.6	Pengujian	56
4.6.1	Pengujian Fungsionalitas Aplikasi	56
4.6.2	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	58

BAB 5 PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	69