

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
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 Cerita Rakyat Indonesia	6
2.2 Dongeng.....	6
2.3 Legenda Danau Toba	7
2.4 <i>Game</i>	7
2.5 Android	8
2.6 Android Software Development Kit(SDK).....	8
2.7 Android Dvelopment Tools (ADT).....	8
2.8 Eclipse	8
2.9 Storyboard	8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	10
3.1 Analisa Kebutuhan Produk	10
3.1.1 Konsep Cerita	10
3.1.2 <i>Use Case</i>	10

3.1.3	Deskripsi Aktor	11
3.1.4	Skenario <i>Use Case</i>	12
3.1.5	Perancangan Karakter	14
3.1.6	Perancangan <i>Storyboard</i>	16
3.2	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	32
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	32
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	32
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		34
4.1	Implementasi	34
4.1.1	Tampilan Menjalankan Aplikasi	34
4.1.2	Tampilan Eclipse Juno	34
4.1.3	Tampilan Adobe Photoshop CS5.....	35
4.1.4	Tampilan Adobe Illustrator	35
4.1.5	Tampilan Awal.....	36
4.1.6	Tampilan Pengenalan Karakter	37
4.1.7	Tampilan Mainkan Cerita 1	37
4.1.8	Tampilan Mainkan Cerita 2	38
4.1.9	Tampilan Bantuan Mainkan <i>Mini Games</i> 1	39
4.1.10	Tampilan Mainkan <i>Mini Games</i> 1	40
4.1.11	Tampilan Mainkan Cerita 3	40
4.1.12	Tampilan Bantuan Mainkan <i>Mini Games</i> 2	41
4.1.13	Tampilan Mainkan <i>Mini Games</i> 2	42
4.1.14	Tampilan Mainkan Cerita 4	42
4.1.15	Tampilan Mainkan Cerita 5	43
4.1.16	Tampilan Mainkan Cerita 6	44
4.1.17	Tampilan Mainkan Cerita 7	45
4.1.18	Tampilan Mainkan Cerita 8	46
4.1.19	Tampilan Bantuan Mainkan <i>Mini Games</i> 3	47
4.1.20	Tampilan Mainkan <i>Mini Games</i> 3	48
4.1.21	Tampilan Mainkan Cerita 10	48
4.1.22	Tampilan Mainkan Cerita 11	49
4.1.23	Tampilan Mainkan Cerita 12	50

4.1.24	Tampilan Pesan Moral.....	51
4.2	Panduan Penggunaan Aplikasi.....	51
4.3	Pengujian	52
4.3.1	Pengujian Fungsionalitas.....	52
4.3.2	User Acceptance Testing.....	61
BAB5	KESIMPULAN	65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65
DAFTAR	PUSTAKA	66
LAMPIRAN	67