

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
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 .....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Android .....	5
2.1.1 Android Versi 1.1.....	5
2.1.2 Android versi 1.5 (Cupcake) .....	5
2.1.3 Android 1.6 Donut.....	5
2.1.4 Android 2.0/2.1 Eclair .....	6
2.2 SQLite.....	6
2.3 C#(C Sharp) .....	6
2.4 Android Software Development Kit(SDK) .....	7
2.5 Tamagochi.....	7
2.6 Permainan Simulasi .....	7
2.7 <i>Games</i> .....	7
2.8 UML.....	8
2.9 Use case .....	8

2.10	Unity3D .....	9
2.11	Storyboard .....	9
2.12	Blackbox Testing .....	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		11
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk).....	11
3.1.1	<i>Use case</i> Diagram .....	13
3.1.2	<i>Use Case</i> Skenario .....	14
3.1.3	Perancangan Karakter .....	17
3.1.4	<i>Story Board</i> .....	19
3.2	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	23
3.2.1	Pengembangan Sistem.....	23
3.2.2	Implementasi Sistem.....	25
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		26
4.1	Implementasi .....	26
4.1.1	Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	26
4.1.2	Tampilan Menu utama.....	27
4.1.3	Tampilan Pilih Karakter .....	28
4.1.4	Tampilan Permainan Utama .....	29
4.1.5	Tampilan <i>List Mini Game</i> .....	30
4.1.6	Tampilan <i>Mini Game(Catch Alphabet)</i> .....	31
4.1.7	Tampilan <i>List Market</i> .....	32
4.1.8	Tampilan <i>Market</i> (Bahan Makanan) .....	33
4.1.9	Tampilan <i>Setting</i> .....	34
4.2	Panduan Penggunaan Aplikasi.....	34
4.3	Pengujian .....	36
4.3.1	Pengujian Fungsionalitas.....	36
4.3.2	User Acceptence Testing.....	39
BAB 5 PENUTUP .....		45
5.1	Kesimpulan .....	45
5.2	Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA.....		46
LAMPIRAN.....		47