

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
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	6
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Tentang Pramuka.....	7
2.1.1 Pramuka	7
2.1.2 Penggalang	7
2.1.3 Syarat Kecakapan Umum (SKU)	8
2.2 Role Playing Game (RPG)	8
2.3 ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)	9
2.4 Perangkat Pembangun.....	9
2.4.1 Struktur Navigasi	9
2.4.2 Storyboard.....	11

2.4.3	Flowchart.....	11
2.4.4	Use Case	13
2.4.5	RPG Maker.....	14
2.5	Blackbox Testing	15
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		17
3.1	Analisis Genre Game yang dipilih	17
3.2	Perbandingan Aplikasi Sejenis	17
3.2.1	Aplikasi Role Playing Game Ksatria Legendaris Indonesia	18
3.2.2	Mobile Application “Pramuka Dalam Android” Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Materi Pramuka	18
3.2.3	Hasil Perbandingan Aplikasi	18
3.3	Flowchart Kondisi Saat Ini.....	19
3.4	Penjelasan Kondisi Saat Ini Menjadi kondisi Usulan.....	20
3.5	Flowchart Kondisi Usulan	21
3.6	Fungsionalitas	23
3.7	Usecase Diagram	24
3.6.1	Deskripsi Aktor	25
3.6.2	Deskripsi Usecase Diagram	25
3.7	Scenario Usecase	26
3.8	Alur Permainan	28
3.9	Struktur Navigasi Aplikasi	34
3.10	Storyboard	34
3.11	Kebutuhan Perangkat keras dan Perangkat Lunak.....	47
3.11.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	47
3.11.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	47
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		49
4.1	Implementasi	49
4.1.1	Kontrol Game	49
4.1.2	Persiapan Pembangunan Produk.....	49
4.1.3	Pengembangan Produk.....	51
4.1.4	Database Game	62

4.1.5	Tampilan Produk	64
4.2	Pengujian	71
4.2.1	Pengujian Fungsionalitas.....	71
4.2.2	Pengujian Terhadap User	73
4.2.3	Pengujian Terhadap Pelatih Pramuka	79
BAB 5 PENUTUP.....		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN.....		82