

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR MODUL PROGRAM	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakang	1
1.2 RumusanMasalah	2
1.3 BatasanMasalah	2
1.4 TujuanPenelitian	2
1.5 ManfaatPenelitian	3
1.6 MetodologiPenelitian	3
1.7 SistematikaPenulisan	3
BAB II DASAR TEORI	5
2.1 Aplikasi	5
2.2 Android	5
2.3 <i>Game</i>	9
2.3.1 <i>Game</i> Edukasi	10
2.4 Profesi	11
2.5 GRAPPLE	11
2.6 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	13
2.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	13
2.6.2 <i>Class Diagram</i>	15
2.6.3 <i>Sequence Diagram</i>	16
2.6.4 <i>Activity Diagram</i>	17
2.7 Basis Data	18
2.7.1 Konsep Dasar <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	19
2.7.2 Komponen <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	20
2.7.3 Kardinalitas Dalam <i>Relationship</i>	20
2.7.4 Derajat (Tingkat) <i>Relationship</i>	21
2.8 Diagram Alir Data (DAD)/ <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	22
2.9 Android Studio	24
2.10 <i>Web Service</i>	25
2.11 MYSQL	25
2.12 Studi Pustaka	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	28
3.1 Pengumpulan Kebutuhan (<i>Requirement Gathering</i>).....	28

3.1.1 Analisis Domain	29
3.1.2 Identifikasi Sistem	29
3.2 Analisis (Analisis)	29
3.2.1 Identifikasi kebutuhan Sistem	30
3.2.1.1 Diagram Use Case	30
3.2.1.2 Diagram <i>Use Case User</i>	31
3.2.1.3 Diagram <i>Use Case Admin</i>	32
3.2.2 Diagram <i>Class</i>	33
3.2.3 Diagram <i>Sequence</i>	34
3.2.3.1 Diagram <i>Sequence User</i>	34
3.2.3.1.1 Diagram <i>Sequence</i> Bermain Level 1	34
3.2.3.1.2 Diagram <i>Sequence</i> Bermain Level 2	35
3.2.3.1.3 Diagram <i>Sequence Update</i>	36
3.2.3.1.4 Diagram <i>Sequence</i> Musik <i>On</i>	36
3.2.3.1.5 Diagram <i>Sequence</i> Musik <i>Off</i>	37
3.2.3.1.6 Diagram <i>Sequence</i> Bantuan	37
3.2.3.1.7 Diagram <i>Sequence</i> Tentang	38
3.2.4 Diagram <i>Activity</i>	38
3.2.4.1 Diagram <i>Activity User</i>	38
3.2.4.1.1 Diagram <i>Activity</i> Bermain Level 1	39
3.2.4.1.2 Diagram <i>Activity</i> Bermain Level 2	40
3.2.4.1.3 Diagram <i>Activity Update</i>	41
3.2.4.1.4 Diagram <i>Activity</i> Musik <i>On</i>	41
3.2.4.1.5 Diagram <i>Activity</i> Musik <i>Off</i>	42
3.2.4.1.6 Diagram <i>Activity</i> Bantuan	42
3.2.4.1.7 Diagram <i>Activity</i> Tentang	43
3.2.5 Data <i>Flow</i> Diagram (DFD)	43
3.2.5.1 DFD Level 0.....	44
3.2.5.2 DFD Level 1.....	44
3.2.6 <i>Entity Relationship</i> Diagram	46
3.3 Perancangan Basis Data	47
3.3.1 Perancangan Tabel	47
3.4 Struktur Menu	49
3.4.1 Struktur Menu <i>User</i>	49
3.4.2 Struktur Menu Admin	50
3.5 Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	50
3.5.1 Perancangan Antarmuka Untuk <i>User</i>	50
3.5.2 Perancangan Antarmuka Untuk Admin	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	63
4.1 Perangkat Lunak Yang Digunakan	63
4.2 Perangkat Keras Yang Digunakan	63
4.3 Implementasi	64
4.3.1 Implementasi User	64
4.3.1.1 Implementasi Halaman Utama	64
4.3.1.2 Implementasi Menu <i>Update</i>	67
4.3.1.3 Implementasi Menu <i>Musik Off</i> dan <i>Musik On</i>	69

4.3.1.4 Implementasi Halaman Bantuan	71
4.3.1.5 Implementasi Halaman Tentang	73
xii	
4.3.1.6 Implementasi Halaman Profesi	77
4.3.1.7 Implementasi Halaman Dialog Pilih Level	80
4.3.1.8 Implementasi Halaman Puzzle	81
4.3.1.9 Implementasi Halaman Penjelasan Profesi	86
4.3.1.10 Implementasi Halaman Video Profesi	90
4.3.1.11 Implementasi Halaman Berhasil	93
4.3.1.12 Implementasi Halaman Dialog Menyerah	96
4.3.2 Implementasi Halaman Admin	97
4.3.2.1 Implementasi Halaman Admin Login	98
4.3.2.2 Implementasi Halaman Admin Home.....	99
4.3.2.3 Implementasi Halaman Admin Profesi	99
4.3.2.4 Implementasi Halaman Admin Tambah Data Profesi	101
4.3.2.5 Implementasi Halaman Admin Kelola Gambar	103
4.3.2.6 Implementasi Halaman Admin Detail Profesi	106
4.3.2.7 Implementasi Halaman Admin Ganti <i>Password</i>	108
4.4 Pengujian Aplikasi	109
4.4.1 Pengujian <i>Alpha Test</i>	109
4.4.2 Pengujian <i>Beta Test</i>	110
BAB V PENUTUP	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	