

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-2
1.3 Tujuan Penelitian	I-3
1.4 Manfaat Penelitian	I-3
1.5 Ruang Lingkup Masalah / Batasan Masalah.....	I-4
1.6 Metoda Penelitian	I-4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	I-5
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Teori Dasar	II-1
2.2 Permainan Edukasi	II-1
2.3 Multimedia	II-1
2.4 Penyakit Virus Corona	II-2

2.5 Android	II-3
2.6 Metode Pengembangan Sistem (SDLC)	II-4
2.6.1 Metodologi Pengembangan Sistem <i>Waterfall</i>	II-5
2.6.2 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	II-6
2.6.3 <i>Use Case Diagram</i>	II-6
2.6.4 <i>Class Diagram</i>	II-8
2.6.5 <i>Activity Diagram</i>	II-9
2.7 <i>Game Engine Construct 3</i>	II-10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	III-1
3.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	III-1
3.1.1 Kebutuhan Non Fungsional	III-5
3.1.2 Kebutuhan Fungsional	III-8
3.2 Pengumpulan Kebutuhan	III-8
3.3 Pemodelan Sistem Menggunakan <i>Use Case Diagram</i>	III-9
3.4 <i>Class Diagram</i>	III-10
3.5 <i>Activity Diagram</i>	III-10
3.6 <i>Sequence Diagram</i>	III-13
3.7 Skenario <i>Use Case</i>	III-14
3.8 Proses Desain	III-15
3.9 Membangun Aplikasi <i>Covid-19 Invasion</i>	III-19
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	IV-1
4.1 Implementasi Sistem	IV-1

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	IV-1
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	IV-1
4.2 Implementasi Antar Muka	IV-2
BAB V PENGUJIAN SISTEM	V-1
5.1 Pengujian Sistem Dengan Metoda <i>Black Box</i>	V-1
5.2 Pengujian Sistem Dengan Cara <i>Debug</i>	V-11
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	VI-1
6.1 Kesimpulan.....	VI-1
6.2 Saran	VI-1
DAFTAR PUSTAKA	XVI
LAMPIRAN.....	XVII
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	XVIII
KETERANGAN BUKTI TERJEMAHAN ABSTRAK.....	XIX
SCAN KARTU BIMBINGAN	XX