

Daftar Isi

ABSTRAK.....	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR ISTILAH.....	XII
1. PENDAHULUAN	13
1.1 LATAR BELAKANG	13
1.2 PERUMUSAN MASALAH	14
1.3 BATASAN MASALAH	14
1.4 TUJUAN.....	14
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	15
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	15
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 DEFINISI KEBUDAYAAN.....	17
2.2 KEBUDAYAAN SUNDA	17
2.3 ASPEK KEBUDAYAAN TANAH SUNDA	18
2.4 PERMAINAN KOMPUTER	31
2.5 APLIKASI YANG DIPAKAI	33
2.6 SYSTEM USABILITY SCALE	37
2.7 REVIEW GAME	38
2.8 DIAGRAM ALIR APLIKASI.....	39
2.9 USECASE DIAGRAM	40
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	41

3.1	SISTEM ARSITEKTUR	41
3.1.1	GAMBARAN UMUM SISTEM.....	41
3.1.2	PENGGUNA APLIKASI.....	41
3.1.3	SPEKIFIKASI TARGET PENGGUNA.....	42
3.1.4	DIAGRAM ALIR APLIKASI.....	42
3.2	KEBUTUHAN PENGEMBANGAN SISTEM	43
3.3	PERANCANGAN MODEL PROGRAM	44
3.3.1	USECASE DIAGRAM	45
3.3.2	USECASE SCENARIO	46
3.4	PERANCANGAN APLIKASI.....	48
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	65
4.1	KETERANGAN	65
4.2	STRUKTUR KODE	65
4.3	TAMPILAN ANTARMUKA	69
4.4	PENGUJIAN APLIKASI	78
4.4.1	BLACKBOX TESTING	78
4.4.2	USABILITY TESTING	99
5.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	108
5.1	KESIMPULAN.....	108
5.2	SARAN.....	108
	DAFTAR PUSTAKA.....	109