

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan masalah.....	2
1.3. Pembatasan masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.6. Manfaat .....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1. Tinjauan Pustaka .....	6
2.2. Dasar Teori.....	7
2.2.1 Bahasa Daerah Sebagai Identitas Orang Indonesia .....	7
2.2.2 Eksistensi Bahasa Daerah.....	8
2.2.3 Pelestratian Bahasa Daerah .....	9
2.2.4. Eksistensi Bahasa Jawa Khususnya Jawa Krama .....	10
2.2.5. Pelestratian Bahasa Jawa Khususnya Jawa Krama .....	11
2.2.6. Game Sebagai Cara Untuk Melestarikan Bahasa Jawa Krama.....	11

2.2.7. Android .....	12
2.2.8. Action Script 3 .....	12
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>14</b>
3.1. Deskripsi Game .....	14
3.2. Analisa Kebutuhan Sistem .....	15
3.2.1. Analisa Kebutuhan Fungsional .....	15
3.2.2. Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	16
3.3. Design Sistem.....	16
3.3.1. Flowchart memulai permainan.....	17
3.3.2. Flowchart melihat profil.....	17
3.3.3. Flowchart melihat tentang.....	18
3.3.4. Flowchart melihat cara bermain.....	19
3.3.5. Flowchart memainkan permainan .....	19
3.3.6. Game Over .....	20
3.3.7. Pemberian Skor .....	21
3.4. Desain Antarmuka.....	23
3.4.1. Halaman utama.....	23
3.4.2. Halaman pembahasan.....	24
3.4.3. Kosakata.....	24
3.4.4. Bentuk soal/game 1 (satu).....	25
3.4.5. Bentuk soal/game 2 (dua).....	28
3.4.6. Bentuk soal/game 3 (tiga) .....	30
3.4.7. Bentuk soal/game 4 (Empat).....	36
3.4.8. Bentuk soal/game 5 .....	42
3.4.9. Tampilan jika menjawab soal benar.....	44
3.4.10. Tampilan Album .....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>46</b>
4.1. Implementasi Sistem .....	46
4.1.1. Implementasi Persiapan Coding.....	46
4.1.2. Implementasi Sistem Project (Game).....	53

4.1.3. Implemetansi Fungsi shuffleArray.....	54
4.1.4. Implementasi Aplikasi dan Antarmuka.....	55
4.2. Pengujian Sistem.....	67
4.2.1. Tujuan Pengujian .....	67
4.2.2. Lingkungan Pengujian .....	67
4.2.3. Hasil Pengujian .....	68
4.3. Pengujian Sounds .....	79
4.4. Pengujian Algoritma .....	79
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>90</b>
5.1 Kesimpulan .....	90
5.2 Saran.....	90