

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
TAKARIR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan data	3
1.6.2 Metode Pembangunan Sistem	3
1.6.3 Perancangan Perangkat Lunak	3
1.6.4 Implementasi Perangkat Lunak.....	3
1.6.5 Pengujian Perangkat Linak	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sampah	6
2.1.1 Jenis Sampah Berdasarkan Sifat	6
2.1.2 Jenis Sampah Berdasarkan Wujud	7

2.2 Bank Sampah	9
2.2.1 Tujuan Bank Sampah	9
2.2.2 Manfaat Bank Sampah	9
2.2.3 Proses dan Cara Kerja Bank Sampah.....	10
2.3 <i>Game</i>	12
2.3.1 Definisi <i>Game</i>	12
2.3.2 Tipe <i>Game</i>	12
2.4 Flash	13
2.4.1 Tentang Flash	13
2.4.2 ActionScript	15
2.5 Game Sejenis	15
BAB III METODOLOGI	17
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	17
3.1.1 Analisis Kebutuhan <i>Input</i>	17
3.1.2 Analisis Kebutuhan <i>Output</i>	17
3.1.3 Analisis Kebutuhan <i>Proses</i>	17
3.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	18
3.1.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	18
3.2 Perancangan <i>Game</i>	18
3.2.1 <i>Game Design Document</i>	18
3.2.2 <i>Game Overview</i>	19
3.2.3 <i>Gameplay</i>	19
3.2.4 Detail Level.....	21
3.3 <i>Technical Design Document</i>	21
3.3.1 Perancangan HIPO	21
3.3.2 Perancangan Antarmuka	23
3.4 Rancangan Pengujian Sistem	28
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	29
4.1 Implementasi Sistem	29
4.1.1 Implementasi Pembuatan Sistem	29
4.1.2 Batasan Implementasi	30

4.2 Hasil dan Implementasi Sistem	30
4.2.1 Implementasi Proses Pembuatan	30
4.2.1.1 <i>Import</i> Image	30
4.2.1.2 <i>Import</i> Suara	31
4.2.1.3 Membuat Tombol	32
4.2.1.3 Membuat Animasi	33
4.2.2 Implementasi Antarmuka	33
4.3 Hasil Pengujian	45
4.4 Kelebihan dan Kekurangan Sistem	50
4.4.1 Kelebihan Sistem	50
4.4.2 Kekurangan Sistem	51
BAB V PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis Sampah Berdasarkan Sifat.....	7
Gambar 2.2 Jenis Sampah Padat, Gas, dan Cair.....	9
Gambar 3.1 Perancangan Digram HIPO	22
Gambar 3.2 Perancangan Antarmuka <i>Opening Screen</i>	24
Gambar 3.3 Perancangan Antarmuka Menu Utama.....	24
Gambar 3.4 Perancangan Antarmuka Instruksi.....	25
Gambar 3.5 Perancangan Antarmuka Main	25
Gambar 3.6 Perancangan Antarmuka <i>Stage</i>	26
Gambar 3.7 Perancangan Antarmuka Bank Sampah.....	26
Gambar 3.8 Perancangan Antarmuka Ekstra.....	27
Gambar 3.9 Perancangan Antarmuka GEMS Tips.....	27
Gambar 3.10 Perancangan Antarmuka Simpan Skor.....	28
Gambar 4.1 Memasukan Gambar	31
Gambar 4.2 Memasukan Suara.....	31
Gambar 4.3 <i>Source Code</i> Pemanggilan Suara.....	32
Gambar 4.4 Membuat Tombol	32
Gambar 4.5 <i>Source Code</i> menjalankan tombol.....	33
Gambar 4.6 Membuat Animasi	33
Gambar 4.7 <i>Opening Loading</i>	34
Gambar 4.8 Halaman Utama	34
Gambar 4.9 <i>Source Code</i> Halaman Utama.....	35
Gambar 4.10 Menu Instruksi	36
Gambar 4.11 <i>Source Code</i> menu instruksi	36

Gambar 4.12 Menu Main	37
Gambar 4.13 <i>Source Code</i> Menu Main	37
Gambar 4.14 Menu Bank Sampah.....	38
Gambar 4.15 <i>Source Code</i> Menu Bank Sampah	38
Gambar 4.16 Menu Ekstra.....	39
Gambar 4.17 <i>Source Code</i> Menu Ekstra	39
Gambar 4.18 Tampilan <i>Stage</i>	40
Gambar 4.19 Tampilan <i>Volume Control</i>	41
Gambar 4.20 <i>Source Code</i> <i>Volume Control</i>	41
Gambar 4.21 Tampilan GEMS Tips.....	42
Gambar 4.22 <i>Source Code</i> Tips.....	42
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Simpan Skor.....	43
Gambar 4.24 <i>Source Code</i> Total Tabungan	43
Gambar 4.25 <i>Source Code</i> Simpan Skor.....	44
Gambar 4.26 <i>Source Code</i> Fungsi Sampah.....	45
Gambar 4.27 Tampilan Jenis Sampah.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Harga Pembelian Sampah	11
Tabel 4.1 Tabel Responden	46
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuesioner	48
Tabel 4.3 Tabel Presentase Nilai	50

