

## DAFTAR ISI

PENGESAHAN .....	i
PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I.....	I-1
PENDAHULUAN.....	I-1
1.1    Latar Belakang.....	I-1
1.2    Rumusan Masalah .....	I-2
1.3    Tujuan Penelitian.....	I-3
1.4    Batasan Masalah.....	I-3
1.5    Manfaat Penelitian.....	I-4
BAB II.....	II-1
TINJAUAN PUSTAKA.....	II-1
2.1    Gerakan Pramuka .....	II-1
2.2    Media Pembelajaran .....	II-2
2.3    Multimedia Interaktif.....	II-4

2.4	Algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i> .....	II-6
2.5	Algoritma <i>Linear Congruential Generator</i> .....	II-9
2.6	Unity .....	II-11
2.7	Android.....	II-12
2.8	Penelitian Terkait dan Keterbaruan Penelitian .....	II-14
2.8.1	Matriks Penelitian .....	II-24
BAB III.....		III-1
METODOLOGI PENELITIAN.....		III-1
3.1	Metode Penelitian.....	III-1
3.2	Pengumpulan Data.....	III-1
3.2.1	Studi Pustaka.....	III-2
3.3	Analisis Kebutuhan .....	III-2
3.3.1	Analisis Kebutuhan Data .....	III-2
3.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	III-2
3.4	Metode Pengembangan Aplikasi.....	III-3
3.4.1	<i>Concept</i> .....	III-3
3.4.2	<i>Design</i> .....	III-3
3.4.3	<i>Material Collecting</i> .....	III-4
3.4.4	<i>Assembly</i> .....	III-4
3.4.5	<i>Testing</i> .....	III-5
3.4.6	<i>Distribution</i> .....	III-9
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		IV-1
4.1	Analisis Kebutuhan .....	IV-1

4.1.1	Analisis Kebutuhan Data .....	IV-1
4.1.2	Analisis kebutuhan sistem .....	IV-1
4.2	Hasil Implementasi.....	IV-3
4.2.1	<i>Concept</i> .....	IV-3
4.2.2	<i>Design</i> .....	IV-4
4.2.3	<i>Material Collecting</i> .....	IV-12
4.2.4	<i>Assembly</i> .....	IV-15
4.2.5	<i>Testing</i> .....	IV-37
4.2.6	<i>Distribution</i> .....	IV-54
4.3	<i>System Requirements</i> Penggunaan Aplikasi.....	IV-54
BAB V	.....	V-1
KESIMPULAN DAN SARAN	.....	V-1
5.1	Kesimpulan.....	V-1
5.2	Saran .....	V-2
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		