

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
RINGKASAN	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritik	4
2. Manfaat Aplikatif	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	5
1. Aplikasi	5
2. Game	6
3. Definisi Game	7
4. Game Platform	7
5. Jenis-jenis Game	11
6. Game Engine	15

7. Multimedia	16
8. Definisi Multimedia	16
9. Elemen Multimedia	17
10. Karakteristik Multimedia	18
11. Penggunaan Multimedia	19
12. Adobe Flash Profesional CS6.....	21
13. Adobe Photoshop CS6.....	22
B. Penelitian Sebelumnya	23
1. Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Flora dan Fauna Indonesia Untuk Anak-anak SD Berbasis Android.....	23
2. Promosi Wisata Bahari Di Kab. Berau Kaltim Melalui Media Game Berbasis Mobile Phone	24
3. Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Hewan Endemik di Indonesia Berbasis Android	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu Penelitian	27
B. Metode Pengumpulan Data	27
C. Alat dan Bahan Penelitian	28
1. Software	28
2. Hardware	28
D. Metode Pengembangan Sistem	29
1. Concept	30
2. Design	30
3. Material Collecting	31
4. Assembly	31
5. Testing	31
6. Distribution.....	32
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Concept (pengonsepan)	33
B. Design (perancangan)	34
1. Design Layout	34

2.	Menyisipkan layout ke aplikasi Flash	39
3.	Animasi Header	42
4.	Membuat Tombol	43
5.	Menambahkan suara untuk tombol	44
6.	Membuat Halaman	46
7.	Publish	50
8.	Perangkat yang digunakan.....	51
C.	Material Collecting	52
D.	Assembly	53
E.	Testing	56
F.	Distribution.....	60
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	61
B.	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perangkat Keras dan Spesifikasi	51
Tabel 4.2 Perangkat Lunak dan Fungsi	52
Tabel 4.3 Material Collecting	52
Tabel 4.4 Tabel Pengujian Halaman Beranda	56
Tabel 4.5 Tabel Pengujian	57
Tabel 4.6 Tabel Pengujian Scene Profil	57
Tabel 4.7 Nama-nama Responden	58
Tabel 4.8 Hasil Tes Kuesioner	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	29
Gambar 4.1 Layout Halaman Beranda	35
Gambar 4.2 Layout Halaman Panduan	35
Gambar 4.3 Layout Halaman Mewarnai	36
Gambar 4.4 Layout Halaman Profil	36
Gambar 4.5 Background tahap awal di Photoshop	37
Gambar 4.6 Header dan footer yang telah di gradient di Photoshop	38
Gambar 4.7 Teks Header di Photoshop	38
Gambar 4.8 Teks Header di Photoshop.....	39
Gambar 4.9 Awal pembuatan dokumen baru di flash CS6	40
Gambar 4.10 Menyisipkan file background	40
Gambar 4.11 Pilihan layer yang akan disisipkan	41
Gambar 4.12 Pengaturan dokumen	41
Gambar 4.13 Timeline pada animasi header.....	42
Gambar 4.14 Layer masking	42
Gambar 4.15 Membuat Classic Tween	43
Gambar 4.16 Mengkonversi file ke dalam format button	44
Gambar 4.17 Menyisipkan file ke proyek.....	44
Gambar 4.18 Seleksi file yang akan disisipkan	45
Gambar 4.19 Frame button yang sudah disisipkan audio	45
Gambar 4.20 Menentukan audio yang akan disisipkan	46
Gambar 4.21 Actionscript keseluruhan	47
Gambar 4.22 Pembuatan halaman pada aplikasi yang dibuat	47
Gambar 4.23 Aktifasi tombol melalui actionscript	48
Gambar 4.24 Menuliskan intruksi untuk tombol	48
Gambar 4.25 Seting Publishing	50
Gambar 4.26 Animasi Pembuka	53
Gambar 4.27 Halaman Beranda	54
Gambar 4.28 Halaman Panduan	54

Gambar 4.29 Halaman Mewarnai 55
Gambar 4.30 Halaman Profil 55

