

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN.....	.xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. <i>Game</i>	6
(a) . Definisi <i>Game</i>	6
(b) . Jenis jenis <i>Game</i>	6
2. Aplikasi <i>Android</i>	10

	3. Konsep Dasar Multimedia.....	18
	B. Penelitian Sebelumnya	30
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
	B. Metode Pengumpulan Data	33
	1. Metode Kepustakaan	33
	2. Metode Observasi Langsung	33
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	33
	1. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	33
	2. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	34
	D. Konsep Penelitian.....	34
	1. <i>Concept</i>	35
	2. <i>Design</i>	36
	3. <i>Material Collecting</i>	36
	4. <i>Assembly</i>	37
	5. <i>Testing</i>	37
	6. <i>Distribution</i>	37
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Umum Perusahaan.....	38
	B. Analisis Hasil	39
	1. <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	39
	2. <i>Design</i> (Perancangan).....	41
	3. <i>Material Collecting</i>	47
	4. <i>Assembly</i>	49
	5. <i>Testing</i>	62
	6. <i>Distribution</i>	68
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	69
	B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

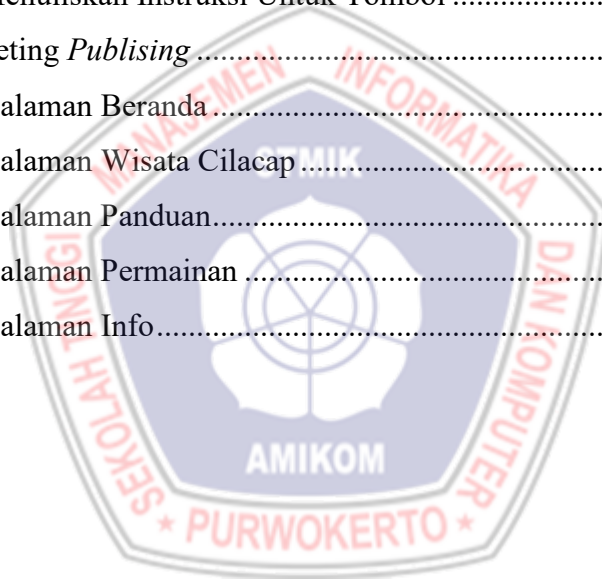
Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	30
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.2. Perangkat Spesifikasi Komputer.....	46
Tabel 4.3. Perangkat <i>Mobile</i>	46
Tabel 4.4. Perangkat Spesifikasi Komputer.....	47
Tabel 4.5. <i>Material Collecting</i>	48
Tabel 4.6. Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Android Logo	12
Gambar 2.2. Android Logo <i>Cupcake</i>	12
Gambar 2.3. Android Logo <i>Donut</i>	13
Gambar 2.4. Android Logo <i>Eclair</i>	13
Gambar 2.5. Android Logo <i>Froyo</i>	14
Gambar 2.6. Android Logo <i>GingerBread</i>	14
Gambar 2.7. Android Logo <i>Honeycomb</i>	15
Gambar 2.8. Android Logo <i>Ice Cream Sandwich</i>	15
Gambar 2.9. Android Logo <i>Jelly Bean</i>	16
Gambar 2.10. Android Logo <i>Kitkat</i>	17
Gambar 2.11. Android Logo <i>Lollipop</i>	17
Gambar 4.9 Gambar Definisi Multimedia (Binanto, 2010)	19
Gambar 4.10 Elemen-Elemen Multimedia (Binanto, 2010)	21
Gambar 4.11 Tahapan Pengembangan Multimedia (Binanto, 2010)	35
Gambar 4.12 Struktur Halaman Main	43
Gambar 4.13 Struktur Halaman Tentang Wisata Cilacap	44
Gambar 4.14 Struktur Halaman Permainan	45
Gambar 4.16 Struktur Halaman Info Pembuat	45
Gambar 4.6. Awal Pembuatan Dokumen Baru Di <i>Construct 2</i>	50
Gambar 4.7. Menu Membuat Proyek	51
Gambar 4.8. Menyisipkan File <i>Background</i>	51
Gambar 4.9. Pilihan Layer Yang Akan Di Sisipkan	51
Gambar 4.10. Pengaturan Dokumen	52
Gambar 4.11. Background Pada Canvas	53
Gambar 4.12. Layer Pada <i>Game</i>	53
Gambar 4.13. Detil Animasi Objek Pada Panel Propetis	54

Gambar 4.14. Keseluruhan Layer Yang Ada Pada Aplikasi.....	54
Gambar 4.15. Mengkonversi File Ke Dalam Format <i>Button</i>	55
Gambar 4.16. Menyisipkan File Ke Proyek.....	56
Gambar 4.17. Seleksi File Yang Akan Di Sisipkan.....	57
Gambar 4.18. <i>Tab Library Audio</i>	57
Gambar 4.19. Menentukan Audio Yang Akan Di Sisipkan.....	58
Gambar 4.20. <i>Action Panel</i> Keseluruhan.....	59
Gambar 4.21. Aktivasi Variabel.....	60
Gambar 4.22. Menuliskan Instruksi Untuk Tombol	60
Gambar 4.23. Seting <i>Publising</i>	61
Gambar 4.24. Halaman Beranda.....	63
Gambar 4.25. Halaman Wisata Cilacap.....	64
Gambar 4.26. Halaman Panduan.....	64
Gambar 4.27. Halaman Permainan	65
Gambar 4.28. Halaman Info.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Hasil

Lampiran 2. Surat Penerimaan Hasil Penelitian

Lampiran 3. Kuisisioner

Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi

