

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	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 .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
RINGKASAN .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	7
1. Multimedia .....	7
2. <i>Game</i> .....	11
3. Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	12
4. <i>Genre Game</i> .....	13
5. <i>Game</i> Edukasi .....	15
6. Android .....	18
7. Binatang .....	25
8. Aplikasi Yang Digunakan.....	26
B. Penelitian Sebelumnya .....	27

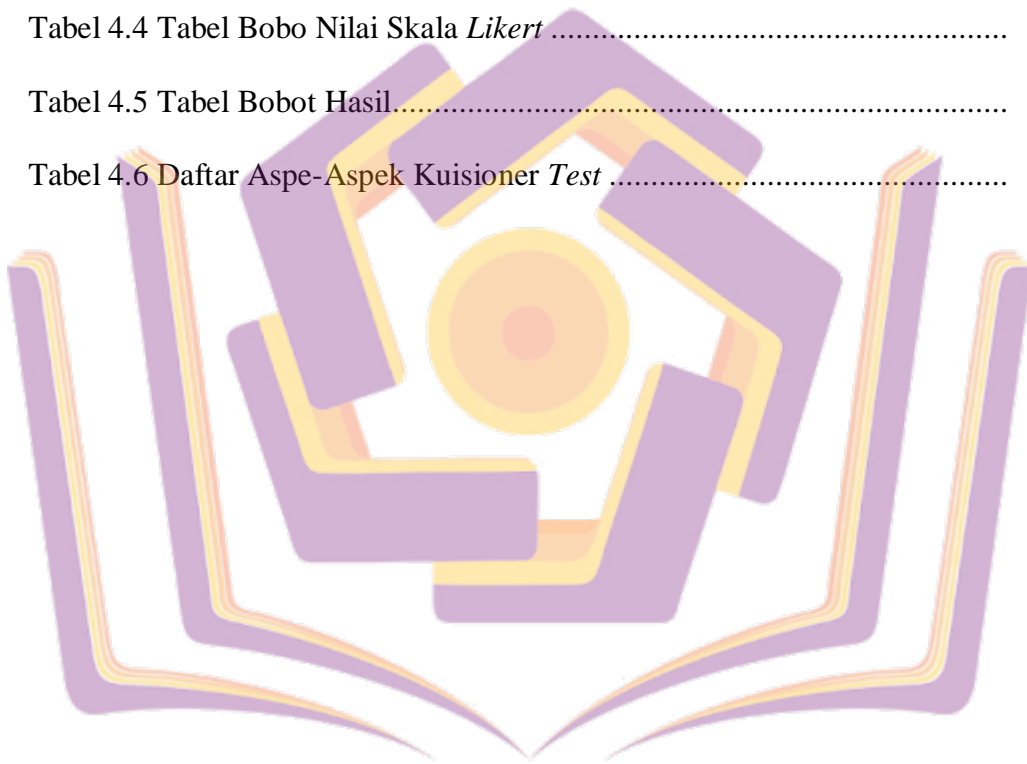
## BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	33
B. Metode Pengumpulan Data .....	33
1. Wawancara.....	33
2. Observasi.....	33
3. Studi Pustaka.....	34
4. Kuisisioner.....	34
C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	35
1. <i>Software</i> .....	35
2. <i>Hardware</i> .....	35
D. Konsep Penelitian .....	36

BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian .....	40
	B. Analisis Sistem .....	40
	C. Pengonsepan.....	41
	D. Perancangan.....	41
	E. Pengumpulan Materi.....	52
	F. Pembuatan .....	56
	G. <i>Testing</i> .....	62
	H. Distribusi.....	67
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	66
	B. Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya .....	31
Tabel 4.1 <i>Material Collecting</i> .....	52
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Alpha .....	63
Tabel 4.3 Nama Nama Responden .....	65
Tabel 4.4 Tabel Bobo Nilai Skala <i>Likert</i> .....	65
Tabel 4.5 Tabel Bobot Hasil .....	66
Tabel 4.6 Daftar Aspe-Aspek Kuisisioner <i>Test</i> .....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Perkembangan Instalasi Game di Indonesia .....	3
Gambar 2.1 Gambar Pengertian Multimedia .....	8
Gambar 3.1 Skema Tahapan Penelitian .....	36
Gambar 3.2 Metode Pengembangan .....	38
Gambar 4.1 Menu Utama .....	41
Gambar 4.2 <i>Select Level</i> .....	43
Gambar 4.3 Tampilan <i>Puzzle</i> .....	43
Gambar 4.4 <i>Screen Flow</i> .....	46
Gambar 4.5 Logo Amikom .....	46
Gambar 4.6 <i>Interface</i> Menu Utama .....	47
Gambar 4.7 <i>Interface</i> Koleksi .....	47
Gambar 4.8 <i>Interface</i> Tombol (i) .....	48
Gambar 4.9 <i>Interface</i> Tombol <i>Sfx</i> dan Suara .....	48
Gambar 4.10 Desain <i>Background</i> Amikom .....	57
Gambar 4.11 Desain Final <i>Background</i> Amikom .....	57
Gambar 4.12 Desain Karakter Binatang .....	58
Gambar 4.13 Tampilan Pembuatan Main Menu .....	58
Gambar 4.14 Tampilan Pilih Level .....	59
Gambar 4.15 Tampilan <i>Game</i> .....	59
Gambar 4.16 Tampilan <i>Event Sheet</i> .....	60
Gambar 4.17 Proses Upload .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 5. Hasil Kuesioner Pengujian *Beta Testing* Per Responden

Lampiran 6. Dokumentasi

