

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	6
B. Penelitian Sebelumnya.....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	25
D. Konsep Penelitian .....	31

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Pengumpulan Data.....	35
B. Perancangan Game Menggunakan Metode MDLC.....	36

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	130
B. Saran .....	130

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rujukan Penelitian Sebelumnya .....	13
Tabel 3. 1 Alat Penelitian.....	25
Tabel 3. 2 Bahan Penelitian .....	25
Tabel 4. 1 Konsep Game.....	36
Tabel 4. 2 Desain Skenario Game Petualangan Peta Banyumas.....	40
Tabel 4. 3 Game Play .....	44
Tabel 4. 4 Storyboard.....	46
Tabel 4. 5 Asset.....	47
Tabel 4. 6 Tabel Hardware Pengembang .....	53
Tabel 4. 7 Kebutuhan Software Pengembang .....	53
Tabel 4. 8 Alpha Test .....	73
Tabel 4. 9 Interval Penilaian .....	121
Tabel 4. 10 Jumlah Penilaian Responden .....	122
Tabel 4. 11 Jawaban Kuesioner Ke -1 .....	123
Tabel 4. 12 Jawaban Kuesioner Ke -2 .....	124
Tabel 4. 13 Jawaban Kuesioner Ke -3 .....	125
Tabel 4. 14 Jawaban Kuesioner Ke -4 .....	126
Tabel 4. 15 Jawaban Kuesioner Ke -5 .....	127
Tabel 4. 16 Jawaban Kuesioner Ke -6 .....	128
Tabel 4. 17 Jawaban Kuesioner Ke -7 .....	129

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Peta Kabupaten Banyumas.....	10
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Penelitian.....	31
Gambar 3. 2 Bagan langkah Penelitian.....	33
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram Game</i> Petualangan Peta Banyumas.....	38
Gambar 4. 2 Struktur Menu <i>Game</i> Petualangan Peta Banyumas.....	39
Gambar 4. 3 Disain Interface Menu Utama.....	41
Gambar 4. 4 Disain Interface Petunjuk.....	42
Gambar 4. 5 Desain Interface Tentang.....	42
Gambar 4. 6 Desain Interface Sub Menu.....	43
Gambar 4. 7 Desain Interface Permainan Kecamatan Banyumas.....	44
Gambar 4. 8 Pembuatan Tampilan Menu Utama.....	55
Gambar 4. 9 Pembuatan Tampilan Sub Menu.....	55
Gambar 4. 10 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Banyumas.....	56
Gambar 4. 11 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Ajibarang.....	56
Gambar 4. 12 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Baturaden.....	57
Gambar 4. 13 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Cilongok.....	57
Gambar 4. 14 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Gumelar.....	58
Gambar 4. 15 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Jatilawang.....	58
Gambar 4. 16 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Kalibagor.....	59
Gambar 4. 17 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Karanglewas.....	59
Gambar 4. 18 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Kebasen.....	60
Gambar 4. 19 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Kedungbanteng.....	60
Gambar 4. 20 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Kembaran.....	61
Gambar 4. 21 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Kemranjen.....	61
Gambar 4. 22 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Lumbir.....	62
Gambar 4. 23 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Patikraja.....	62
Gambar 4. 24 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Pekuncen.....	63
Gambar 4. 25 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Purwojati.....	63
Gambar 4. 26 Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Purwokerto Barat ...	64

Gambar 4. 27	Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Purwokerto Selatan .	64
Gambar 4. 28	Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Purwokerto Timur ..	65
Gambar 4. 29	Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Purwokerto Utara ...	65
Gambar 4. 30	Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Rawalo .....	66
Gambar 4. 31	Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Sokaraja.....	66
Gambar 4. 32	Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Somagede .....	67
Gambar 4. 33	Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Sumbang.....	67
Gambar 4. 34	Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Sumpiuh .....	68
Gambar 4. 35	Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Tambak.....	68
Gambar 4. 36	Pembuatan Tampilan Permainan Kecamatan Wangon .....	69
Gambar 4. 37	Pembuatan Script Movement .....	70
Gambar 4. 38	Pembuatan Script Rotasi Kamera.....	71
Gambar 4. 39	Pembuatan Script Tombol.....	72
Gambar 4. 40	Pembuatan Scene rintangan .....	72

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Kuesioner

Lampiran 2. Daftar Responden

Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi

