

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Matematika	7
2. Game	8
3. Gamemaker Studio 2	15
4. Ten Sheet Design Document	16
5. Skala Likert	20

B. Penelitian Sebelumnya	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	28
B. Metode Pengumpulan Data	28
1. Studi Pustaka	28
2. Wawancara	28
3. Kuesioner	29
C. Alat dan Bahan Penelitian	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Sistem	38
1. Title Page	38
2. Story and Gameplay	39
3. Game Flow	39
4. Character and Controls	40
5. Main Gameplay Concept and Platform Specific Feature	42
6. Game World	43
7. Interface	45
8. Mechanics and Power-ups	47
9. Enemies and Bosses	48
10. Cutscenes, Bonus Material, and Comps	49
B. Pengujian	50
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Skor Pada Tiap-Tiap Jawaban.....	17
Tabel 2.2. Contoh Skala Jawaban	19
Tabel 2.3. Persentase Nilai.....	20
Tabel 2.4. Literatur Penelitian Terdahulu	23
Tabel 4.1. Daftar Kuesioner	48
Tabel 4.2. Skala Jawaban	48
Tabel 4.3. Hasil Perhitungan Pernyataan ke-1	49
Tabel 4.4. Hasil Perhitungan Pernyataan ke-2	50
Tabel 4.5. Hasil Perhitungan Pernyataan ke-3	51
Tabel 4.6. Hasil Perhitungan Pernyataan ke-4	52
Tabel 4.7. Hasil Perhitungan Pernyataan ke-5	53
Tabel 4.8. Data Hasil Perhitungan Kuesioner.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Kerangka Berpikir	28
Gambar 4.1. Tampilan <i>Title Page</i>	36
Gambar 4.2. Tampilan <i>Highscore</i>	38
Gambar 4.3. Tampilan <i>Player Character</i>	39
Gambar 4.4. Tampilan <i>Control/Button Mapping</i>	39
Gambar 4.5. Tampilan <i>Game Edukasi Tank Escape</i>	40
Gambar 4.6. Tampilan <i>Stage 1 s/d 3</i>	41
Gambar 4.7. Tampilan <i>Stage 4 s/d 6</i>	42
Gambar 4.8. Tampilan <i>Stage 7 s/d 9</i>	42
Gambar 4.9. Tampilan <i>Stage 10</i>	43
Gambar 4.10. <i>Flowchart User Interface Pada Game Edukasi Tank Escape</i>	44
Gambar 4.11. Implementasi <i>User Interface Pada Gamemaker Sudio 2</i>	44
Gambar 4.12. Tampilan <i>Game Mechanic</i>	45
Gambar 4.13. Tentara Musuh.....	46
Gambar 4.14. Komandan Musuh	47
Gambar 4.15. Persentase Kategori Jawaban ke-1	50
Gambar 4.16. Persentase Kategori Jawaban ke-2	51
Gambar 4.17. Persentase Kategori Jawaban ke-3	52
Gambar 4.18. Persentase Kategori Jawaban ke-4	53
Gambar 4.19. Persentase Kategori Jawaban ke-5	54
Gambar 4.20. Diagram Lingkaran Hasil Penelitian Kuesioner.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kuesioner Game Edukasi “*Tank Escape*”
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Pembimbing 1
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan Pembimbing 2
- Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian

