

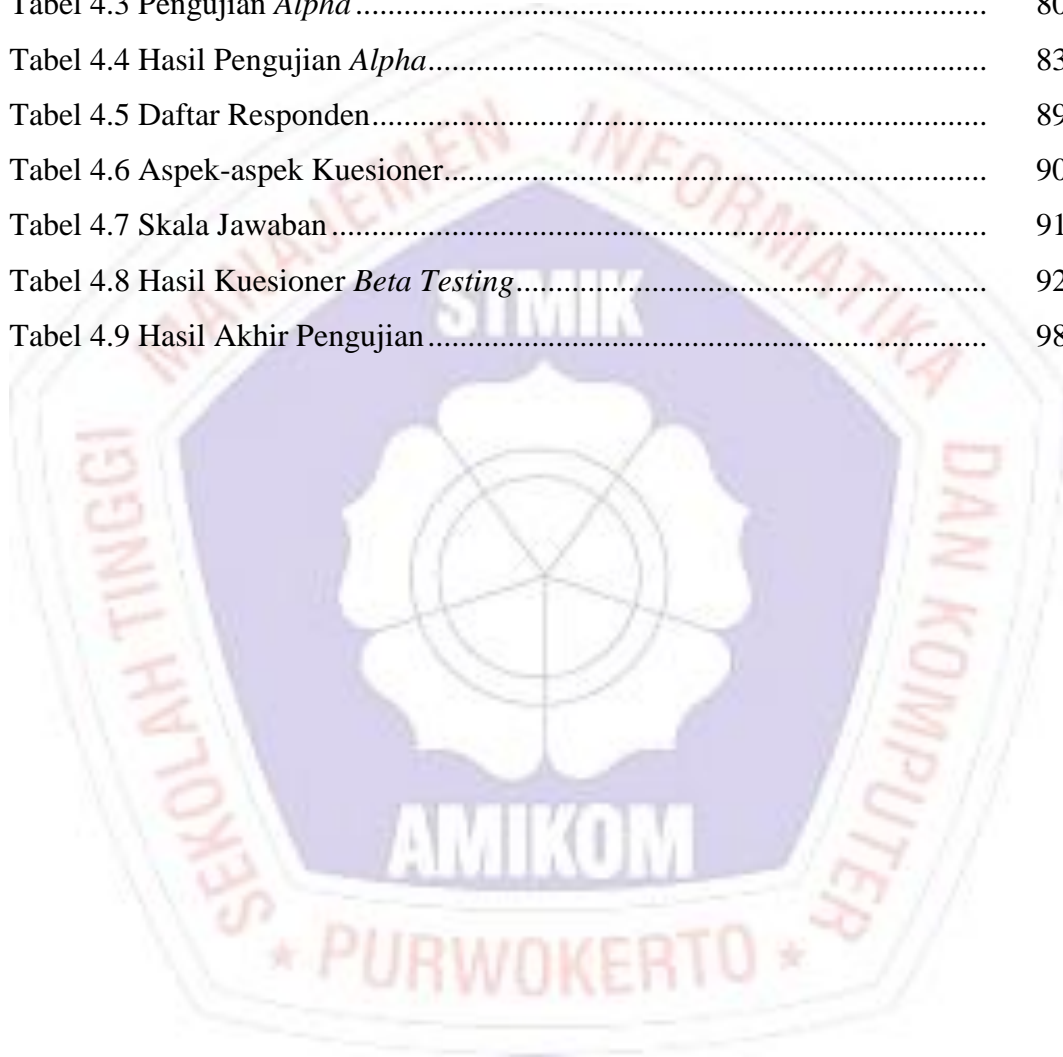
DAFTAR ISI

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.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. <i>Game</i>	9
2. Android.....	11
3. HTML 5.....	23
4. Software.....	24
B. Penelitian Sebelumnya.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Tempat Dan Waktu Penelitian	33
B. Metode Pengumpulan Data	33
C. Alat Dan Bahan Penelitian	35
D. Konsep Penelitian.....	37
E. Metode Pengembangan Sistem	39
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	42
B. Analisis Sistem.....	42
1. Pengkonsepian (<i>Concept</i>).....	43
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	45
3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	56
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	60
5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	79
6. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	98
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Sebelumnya.....	31
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	45
Tabel 4.2 Pengumpulan Material	56
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i>	80
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	83
Tabel 4.5 Daftar Responden.....	89
Tabel 4.6 Aspek-aspek Kuesioner.....	90
Tabel 4.7 Skala Jawaban	91
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner <i>Beta Testing</i>	92
Tabel 4.9 Hasil Akhir Pengujian.....	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Logo Android	11
Gambar 2.2 Tampilan Logo Android <i>Cupcake</i>	15
Gambar 2.3 Tampilan Logo Android <i>Donut</i>	15
Gambar 2.4 Tampilan Logo Android <i>Eclair</i>	16
Gambar 2.5 Tampilan Logo Android <i>Froyo</i>	17
Gambar 2.6 Tampilan Logo Android <i>Gingerbread</i>	18
Gambar 2.7 Tampilan Logo Android <i>Honeycomb</i>	18
Gambar 2.8 Tampilan Logo Android <i>Ice Cream Sandwich</i>	19
Gambar 2.9 Tampilan Logo Android <i>Jelly Bean</i>	20
Gambar 2.10 Tampilan Logo Android <i>Kitkat</i>	21
Gambar 2.11 Tampilan Logo Android <i>Lolipop</i>	22
Gambar 2.12 Tampilan Logo Android <i>Marshmallow</i>	23
Gambar 2.13 Tampilan Halaman <i>Home Construct 2</i>	27
Gambar 3.1 Kerangka Pikir Penelitian	38
Gambar 3.2 Tahapan pengembangan <i>Multimedia</i> (MDLC)	39
Gambar 4.1 Rancangan Struktur Navigasi	54
Gambar 4.2 Desain Background <i>Level 1</i>	61
Gambar 4.3 Desain Background <i>Level 2</i>	61
Gambar 4.4 Desain Background <i>Level 3</i>	62
Gambar 4.5 Desain Karakter <i>Game</i>	62
Gambar 4.6 Desain <i>Popup Key</i>	62
Gambar 4.7 Desain <i>Popup Game Over</i>	63
Gambar 4.8 Desain <i>Popup Level Complete</i>	63
Gambar 4.9 Desain <i>Monster Game</i>	63
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan <i>Splash Screen</i>	64
Gambar 4.11 Tampilan Pembuatan Menu Utama	65
Gambar 4.12 Tampilan Pembuatan Menu Mulai	65
Gambar 4.13 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 1, Layer 1</i>	66
Gambar 4.14 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 1, Layer 2</i>	67
Gambar 4.15 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 1, Layer 3</i>	67

Gambar 4.16 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 1</i> Layer 4	68
Gambar 4.17 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 1</i> , Layer 5	68
Gambar 4.18 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 2</i> , Layer 1	69
Gambar 4.19 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 2</i> , Layer 2	69
Gambar 4.20 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 2</i> , Layer 3	70
Gambar 4.21 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 2</i> , Layer 4	70
Gambar 4.22 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 2</i> , Layer 5	71
Gambar 4.23 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 2</i> , Layer 6	71
Gambar 4.24 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 3</i> Layer 1	72
Gambar 4.25 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 3</i> Layer 2	73
Gambar 4.26 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 3</i> Layer 3	73
Gambar 4.27 Tampilan Pembuatan <i>Game Level 3</i> Layer 4	74
Gambar 4.28 Tampilan Pembuatan Layer <i>Score</i>	75
Gambar 4.29 Tampilan Pembuatan Layer Petunjuk	75
Gambar 4.30 <i>Button</i> Petunjuk Huruf	76
Gambar 4.31 <i>Button</i> Petunjuk Angka	76
Gambar 4.32 <i>Button</i> Petunjuk Warna	77
Gambar 4.33 Tampilan Pembuatan Layer Profil	77
Gambar 4.34 <i>Popup Game Over</i>	78
Gambar 4.35 <i>Popup Level Complete</i>	79
Gambar 4.36 <i>Popup</i> Notifikasi <i>Key</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Koding Program
- Lampiran 4. Quesioner
- Lampiran 5. Dokumentasi
- Lampiran 6. Surat pengantar kerjasama.

