

DAFTAR ISI

Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas akhir	v
 Kata Pengantar	 vii
Abstraksi	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Lampiran	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan	3
1.3. Metode Penelitian	3
1.4. Ruang Lingkup	5
1.5. Sistematika Penulisan	6
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1. Konsep Dasar Animasi	7
2.1.1. Pengertian Animasi	7
2.1.2. Pengertian Game	8
2.1.3. Jenis-Jenis Game	9
2.1.4. Aplikasi Mobile	14
2.1.5. Pengertian Seni Dan Budaya	15
2.2. Teori Pendukung	16
2.2.1. Metodologi Pengembangan Multimedia	16
2.2.2. Construct 2	19
2.2.3. Aplikasi Hybrid	21
2.2.4. HTML5	22
2.2.5. Storyboard	23
2.2.6. Android	24
2.2.7. Pengujian Blackbox	24
 BAB III PEMBAHASAN	 26
3.1. Analisis kebutuhan Sistem	26
3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsional	26
3.1.2. Analisa Kebutuhan Non Fungsional	26
3.2. Perancangan perangkat lunak	29
3.2.1. Rancangan <i>Storyboard</i>	29
3.2.2. Rancangan Antar Muka	35
3.3. Implementasi dan pengujian unit	42
3.3.1. Implementasi	42
3.3.2. Pengujian Unit	55

3.4. Penerimaan User Terhadap Aplikasi	56
BAB IV PENUTUP	63
4.1. Kesimpulan	63
4.2. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	66
LAMPIRAN PERTANYAAN KUISIONER	67
LAMPIRAN REKAPTULASI KUISIONER	68
LAMPIRAN SURAT RISET.....	74