

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1.	Metodologi Pengembangan Multimedia	16
Gambar II.2	Tampilan <i>Costruct 2</i>	18
Gambar II.3	Contoh Aplikasi <i>Hybrid</i>	21
Gambar II.4	Contoh <i>Storyboard</i>	22
<i>Gambar II.5</i>	<i>Contoh Blacbox Testing</i>	24
Gambar III.1	Rancangan Antarmuka <i>Splash screen</i>	35
Gambar III.2	Rancangan Antarmuka Menu Utama.....	36
Gambar III.3	Rancangan Antarmuka Menu Awal Permainan	37
Gambar III.4	Rancangan Antarmuka Kategori Menu	38
Gambar III.5	Rancangan Antarmuka Materi Pembelajaran.....	39
Gambar III.6	Rancangan Antarmuka Soal	40
Gambar III.7	Tampilan Antarmuka Keluar	41
Gambar III.8	Tampilan <i>Splash Screen</i>	42
Gambar III.9	Tampilan Menu Utama	43
Gambar III.10	Tampilan Menu Permainan	44
Gambar III.11	Tampilan Kategori menu.....	45
Gambar III.12	Tampilan Materi pembelajaran lambang	46
Gambar III.13	Tampilan Materi pembelajaran Pakaian	47
Gambar III.14	Tampilan Materi pembelajaran rumah Adat	48
Gambar III.15	Tampilan Materi pembelajaran Tari Adat.....	49
Gambar III.16	Tampilan Materi pembelajaran Senjata Tradisional.....	50
Gambar III.17	Tampilan Alat Musik	51
Gambar III.18	Tampilan Kuis	52
Gambar III.19	Tampilan Game Over.....	53
Gambar III.20	Tampilan Profil Pembuat	54
Gambar III.21	Tampilan Keluar	55