

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Publikasi Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
 Kata Pengantar	vi
Abstraksi	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv
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	7
1.5. Sistematika Penulisan	7
 BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Konsep Dasar Animasi	9
2.1.1. Pengertian <i>Game</i>	9
2.1.2. Jenis-jenis <i>Game</i>	10
2.1.3. Elemen-elemen Dasar <i>Game</i>	11
2.1.4. Manfaat Bermain <i>Game</i>	16
2.1.5. Media Pembelajaran	18
2.2. Teori Pendukung	18
2.2.1. Metodologi Pengembangan Multimedia	18
2.2.2. <i>HTML 5</i>	20
2.2.3. <i>Android</i>	21
2.2.4. <i>PhoneGap</i>	22
2.2.5. <i>Construct 2</i>	23
2.2.6. <i>Storyboard</i>	24
2.2.7. Pengujian <i>Black Box</i>	24
 BAB III PEMBAHASAN	26
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.1.1. Kebutuhan Fungsional	26
3.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional	27
3.2. Perancangan Perangkat Lunak	28
3.2.1. Rancangan <i>Storyboard</i>	28
3.2.2. Rancangan Antarmuka	39
3.3. Implementasi dan Pengujian Unit	50
3.3.1. Implementasi	50

3.3.2. Pengujian Unit	61
BAB IV PENUTUP	68
4.1. Kesimpulan	68
4.2. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1. Metodologi Pengembangan Multimedia	19
Gambar II.2. Logo <i>Android</i>	22
Gambar II.3. Tampilan <i>Construct 2</i>	23
Gambar III.1. Rancangan <i>Storyboard Splash Screen</i>	29
Gambar III.2. Rancangan <i>Storyboard</i> Menu Utama	29
Gambar III.3. Rancangan <i>Storyboard</i> Kategori Kuis	30
Gambar III.4. Rancangan <i>Storyboard</i> Soal Ujian Bahasa Indonesia.....	31
Gambar III.5. Rancangan <i>Storyboard</i> Soal Ujian Bahasa <i>Inggris</i>	32
Gambar III.6. Rancangan <i>Storyboard</i> Soal Ujian Biologi	33
Gambar III.7. Rancangan <i>Storyboard</i> Soal Ujian Fisika	34
Gambar III.8. Rancangan <i>Storyboard</i> Soal Ujian Kimia	35
Gambar III.9. Rancangan <i>Storyboard</i> Soal Ujian Matematika IPA.....	36
Gambar III.10. Rancangan <i>Storyboard</i> Nilai Ujian.....	37
Gambar III.11. Rancangan <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Petunjuk.....	38
Gambar III.12. Rancangan Antarmuka <i>Splash Screen</i>	39
Gambar III.13. Rancangan Antarmuka Menu Utama.....	40
Gambar III.14. Rancangan Antarmuka Menu Pilihan	41
Gambar III.15. Rancangan Antarmuka Soal <i>TRY OUT</i> Pelajaran Bahasa Indonesia	42
Gambar III.16. Rancangan Antarmuka Soal <i>TRY OUT</i> Pelajaran Bahasa Inggris	43
Gambar III.17. Rancangan Antarmuka Soal <i>TRY OUT</i> Pelajaran Biologi.....	44
Gambar III.18. Rancangan Antarmuka Soal <i>TRY OUT</i> Pelajaran Fisika	45
Gambar III.19. Rancangan Antarmuka Soal <i>TRY OUT</i> Pelajaran Kimia.....	46
Gambar III.20. Rancangan Antarmuka Soal <i>TRY OUT</i> Pelajaran Matematika IPA.....	47
Gambar III.21. Rancangan Antarmuka Nilai Ujian.....	48
Gambar III.22. Rancangan Antarmuka Menu Petunjuk	49
Gambar III.23. Implementasi <i>Splash Screen</i>	50
Gambar III.24. Implementasi Menu Utama	51
Gambar III.25. Implementasi Menu Pilihan.....	52
Gambar III.26. Implementasi Soal <i>TRY OUT</i> Bahasa Indonesia	53
Gambar III.27. Implementasi Soal <i>TRY OUT</i> Bahasa Inggris	54
Gambar III.28. Implementasi Soal <i>TRY OUT</i> Biologi.....	55
Gambar III.29. Implementasi Soal <i>TRY OUT</i> Fisika	56
Gambar III.30. Implementasi Soal <i>TRY OUT</i> Kimia.....	57
Gambar III.31. Implementasi Soal <i>TRY OUT</i> Matematika IPA.....	58
Gambar III.32. Implementasi Nilai Ujian	59
Gambar III.33. Implementasi Cara Main	60
Gambar III.34. Pengujian Unit <i>Event Tombol Mulai</i>	61
Gambar III.35. Pengujian Unit <i>Event Tombol Petunjuk</i>	61
Gambar III.36. Pengujian Unit <i>Event Tombol Keluar</i>	61

Gambar III.37. Pengujian Unit <i>Event</i> Tombol B.Indonesia.....	62
Gambar III.38. Pengujian Unit <i>Event</i> Tombol B. Inggris.....	62
Gambar III.39. Pengujian Unit <i>Event</i> Tombol Matematika	62
Gambar III.40. Pengujian Unit <i>Event</i> Tombol Kembali	62
Gambar III.41. Pengujian Unit <i>Event</i> Tombol <i>Sound</i>	63
Gambar III.42. Pengujian Unit <i>Event</i> Tombol <i>Silent</i>	63
Gambar III.43. Pengujian Unit <i>Event</i> Tombol Keluar Soal	63
Gambar III.44. Pengujian Unit <i>Event</i> Tombol Menjawab Soal	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1. <i>Storyboard Splash Screen dan Layout Utama Game Ujian TRY OUT SMA</i>	29
Tabel III.2. <i>Storyboard Layout Menampilkan Pilihan Permainan</i>	30
Tabel III.3. <i>Storyboard Layout Menu Soal Ujian Bahasa Indonesia</i>	31
Tabel III.4. <i>Storyboard Layout Menu Soal Ujian Bahasa Inggris</i>	32
Tabel III.5. <i>Storyboard Layout Menu Soal Ujian Biologi</i>	33
Tabel III.6. <i>Storyboard Layout Menu Soal Ujian Fisika</i>	34
Tabel III.7. <i>Storyboard Layout Menu Soal Ujian Kimia</i>	35
Tabel III.8. <i>Storyboard Layout Menu Soal Ujian Matematika IPA</i>	36
Tabel III.9. <i>Storyboard Layout Nilai Ujian</i>	37
Tabel III.10. <i>Storyboard Layout Tampilan Menu Petunjuk</i>	38
Tabel III.11. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	61
Tabel III.12. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> (Lanjutan 1)	62
Tabel III.13. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> (Lanjutan 2)	63
Tabel III.14. Rekapitulasi Jawaban Koesioner	64
Tabel III.15. Rekapitulasi Jawaban Koesioner Tampilan Aplikasi	65
Tabel III.16. Rekapitulasi Jawaban Koesioner Tujuan Aplikasi	65
Tabel III.17. Rekapitulasi Jawaban Koesioner Kemudahan Aplikasi	66
Tabel III.18. Grafik Kuisisioner	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A.1. Lampiran Lembar Hasil Pengujian Kuesioner	72