

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	xiii
Daftar Tabel	xv
Daftar Lampiran	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.4. Ruang Lingkup	5
1.5. Sistematika Penulisan	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1. Konsep Dasar Animasi	7
2.1.1. Pengertian Game Edukasi	7
2.1.2. Bangun Ruang	8
2.1.3. Media Pembelajaran	8
2.1.4. Pengertian Multimedia	9
2.2. Teori Pendukung	9
2.2.1. Pengembangan Multimedia	9
2.2.2. Adobe Photoshop	11
2.2.3. Android	12
2.2.4. Construct 2	12
2.2.5. HTML5	13
2.2.6. Aplikasi Hybrid	13
2.2.7. Intel XDK	15
2.2.8. Storyboard	15
2.2.9. Pengujian Blackbox	16
 BAB III PEMBAHASAN	 17
3.1. Analisis kebutuhan	17
3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsional	17
3.1.2. Analisa Kebutuhan Non Fungsional	18
3.2. Perancangan perangkat lunak	20
3.2.1. Rancangan <i>Storyboard</i>	20
3.2.2. Rancangan Antar Muka	31

3.3.	Implementasi dan pengujian unit	41
3.3.1.	Implementasi	41
3.3.2.	Pengujian Unit	52
3.4.	Cara <i>Compilasi Project</i>	53
3.5.	Penerimaan User Terhadap Aplikasi	59
BAB IV	PENUTUP	67
4.1.	Kesimpulan	67
4.2.	Saran	68
	DAFTAR PUSTAKA	69
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	71
	LAMPIRAN	72