

DAFTAR ISI

	Halaman
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	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan	3
1.3. Metode Penelitian	4
1.4. Ruang Lingkup	7
1.5. Sistematika Penulisan	8
 BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Konsep Dasar Animasi	9
2.1.1. <i>Game</i> Edukasi.....	9
2.1.2. Media Pembelajaran	10
2.1.3. Multimedia.....	11
2.2. Teori Pendukung	11
2.2.1. Metodologi Pengembangan Multimedia	11
2.2.2. <i>Construct 2</i>	17
2.2.3. <i>CorelDraw</i>	14
2.2.4. <i>HTML 5</i>	15
2.2.5. <i>Storyboard</i>	15
2.2.6. <i>Intel XDK</i>	18
2.2.7. <i>Android</i>	18
2.2.8. Pengujian <i>Black box</i>	17
 BAB III PEMBAHASAN	18
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem	18
3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsional	18
3.1.2. Analisa Non Kebutuhan Fungsional	19
3.2. Perancangan Perangkat Lunak	21
3.2.1. Rancangan <i>Storyboard</i>	21
3.2.2. Rancangan Antar Muka	35
3.3. Implementasi dan Pengujian Unit	44
3.3.1. Implementasi	44
3.3.2. Pengujian Unit	53

	3.3.3. Kompilasi <i>Game</i>	56
BAB IV	PENUTUP	70
	4.1. Latar Belakang	70
	4.2. Maksud dan Tujuan	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Metodologi Pengembangan Multimedia	12
Gambar II.2. Tampilan <i>Construct 2</i>	20
Gambar III.3. Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Splash Screen</i>	41
Gambar III.4. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Utama	42
Gambar III.5. Rancangan Antarmuka Tampilan Pilihan Level	43
Gambar III.6. Rancangan Antarmuka Tampilan Soal.....	44
Gambar III.7. Rancangan Antarmuka Tampilan jika jawaban benar	45
Gambar III.8. Rancangan Antarmuka Tampilan jika jawaban salah	46
Gambar III.9. Rancangan Antarmuka Tampilan jika jawaban dikit lagi	47
Gambar III.10. Rancangan Antarmuka Tampilan Pengaturan	48
Gambar III.11. Rancangan Antarmuka Tampilan Bantuan	49
Gambar III.12. Tampilan <i>Splash screen</i>	50
Gambar III.13. Tampilan Menu Utama	51
Gambar III.14. Tampilan Menu Pilihan level	52
Gambar III.15. Tampilan Soal	53
Gambar III.16. Tampilan jawaban benar	54
Gambar III.17. Tampilan jawaban salah	55
Gambar III.18. Tampilan jawaban dikit lagi	56
Gambar III.19. Tampilan Menu Pengaturan	57
Gambar III.20. Tampilan Menu Bantuan	58
Gambar III.21. Tampilan <i>Event</i> Tokoh	59
Gambar III.22. Tampilan <i>Event</i> Kuliner	59
Gambar III.23. Tampilan <i>Event</i> Sejarah	59
Gambar III.24. Tampilan <i>Event</i> Pribahase	60
Gambar III.25. Tampilan <i>Event</i> Tombol Keluar	60
Gambar III.26. Tampilan <i>Event</i> Tombol Pengaturan.....	60
Gambar III.27. Tampilan <i>Event</i> Tombol Bantuan	60
Gambar III.28. Tampilan <i>Event</i> Tombol <i>Sound</i>	61
Gambar III.29. Tampilan <i>Event</i> Tombol <i>Silent</i>	61
Gambar III.30. Tampilan <i>Event</i> Tombol Simpan.....	61
Gambar III.31. Tampilan Compilasi <i>Project</i> Pada Halaman <i>Construct 2</i>	62
Gambar III.32. Tampilan Compilasi <i>Export Project</i> Pada Halaman <i>Construct 2</i>	63
Gambar III.33. Tampilan Compilasi <i>Platform To Export</i>	64
Gambar III.34. Tampilan Tempat Penyimpanan Folder <i>Export Project</i>	65
Gambar III.35. Tampilan <i>Export Project</i> <i>Construct 2</i>	66
Gambar III.36. Tampilan Proses <i>Exporting Project Construct 2</i>	66
Gambar III.37. Tampilan Hasil <i>Exporting Project Construct 2</i>	67
Gambar III.38. Tampilan <i>Upload File Zip</i>	68
Gambar III.39. Tampilan Compilasi Pengaturan Project Pada Cocoon.io	69
Gambar III.40. Tampilan Proses Compilasi <i>Project</i> Pada Cocoon.io.....	70
Gambar III.41. Tampilan Compilasi Android <i>Completed</i> Pada Cocoon.io.....	70
Gambar III.42. Tampilan Hasil Compilasi <i>Project File</i>	71

DAFTAR TABEL

Tabel III.1. <i>Storyboard Splash Screen</i> dan tampilan awal	21
Tabel III.2. Storyboard menampilkan menu level kategori permainan tokoh	22
Tabel III.3. Storyboard permainan soal tokoh	23
Tabel III.4. Storyboard menampilkan menu level kategori permainan kuliner	25
Tabel III.5. Storyboard permainan soal kuliner	26
Tabel III.6. Storyboard menampilkan menu level kategori permainan sejarah	28
Tabel III.7. Storyboard permainan soal sejarah	29
Tabel III.8. Storyboard menampilkan menu level kategori permainan pribahasa	31
Tabel III.9. Storyboard permainan soal pribahasa	32
Tabel III.10. Storyboard menampilkan menu bantuan	34
Tabel III.11. Hasil Pengujian Black Box Testing	53
Tabel III.12. Hasil Pengujian Black Box testing (Lanjutan 1)	54
Tabel III.13. Pengujian Kuisisioner	66
Tabel III.14. Hasil Rekapitulasi Jawaban Kuisisioner	67
Tabel III.15. Tampilan Grafik Jawaban Kuisisioner	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Lembar Hasil Pengujian Kuisoner	75
--	----