

DAFTAR ISI

<i>GAME</i> EDUKASI KEBUDAYAAN NUSANTARA BERBASIS HTML 5.....	ii
SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7

2.1	Penelitian Terdahulu.....	7
2.2	Teori-teori Dasar	9
2.2.1	<i>Game</i>	9
2.2.2	<i>Game</i> Edukasi	14
2.2.3	Model Perancangan Perangkat Lunak.....	16
2.2.4	Android	17
2.2.5	<i>Unified Model Language</i> (UML).....	21
2.2.6	<i>Game Engine</i> Construct 2	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		27
3.1	Desain Penelitian.....	27
3.2	Metode Pengembangan	28
3.2.1	Analysis (Analisis).....	28
3.2.2	Desain (Perancangan).....	30
3.2.3	Code Generation (Pengkodean).....	38
3.2.4	Test (Pengujian)	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Tahap Implementasi	48
4.2	Tahap Pengujian	58
4.2.1	Pengujian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	58
4.2.2	Pengujian Aspek Efisiensi Performa.....	60

4.2.3	Pengujian Aspek <i>Compatibility</i>	63
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	67
DAFTAR RUJUKAN.....		68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. System Development Life Cycle (SDLC) Model Waterfall	16
Gambar 2.2. Klasifikasi Diagram Unified Modeling Language	23
Gambar 2.3. Halaman Start Page Construct 2.....	24
Gambar 3.1. Diagram Alur Penelitian.....	28
Gambar 3.2. Use Case Diagram permainan Edantara.....	31
Gambar 3.3. Flowchart Game Edantara	33
Gambar 3.4. Activity Diagram <i>Load</i> Permainan	36
Gambar 3.5. Activity Diagram pada <i>Stage</i>	37
Gambar 3.6. Activity Diagram pada Halaman Soal.....	38
Gambar 3.7. Halaman event sheet pada Construct 2	39
Gambar 3.8. Variabel, conditions, dan actions pada event sheet.....	40
Gambar 3.9. Project Bar pada Construct 2.....	41
Gambar 3.10. Layout beserta objek pada Construct 2	41
Gambar 3.11. Berbagai jenis objek pada Construct 2.....	42
Gambar 3.12. Frame animasi pada objek.....	43
Gambar 4.1. Tampilan Halaman Menu Utama	49
Gambar 4.2. Tampilan Halaman Cara Permainan	50
Gambar 4.3. <i>Icon</i> Tombol <i>Sound Off</i> dan <i>On</i>	50
Gambar 4.4. Tampilan Tingkat Kesulitan.....	51
Gambar 4.5. Tampilan Halaman Pemilihan <i>Stage</i>	52
Gambar 4.6. Tampilan Halaman <i>Stage</i>	53
Gambar 4.7. Tampilan Saat Tombol <i>Pause</i> Ditekan.....	54

Gambar 4.8. Tampilan Halaman Pertanyaan	55
Gambar 4.9. Tampilan Halaman <i>Finish</i>	56
Gambar 4.10. Tampilan Halaman <i>Game Over</i>	57
Gambar 4.11. Diagram Batang Data Pengujian Aspek Komunikasi Visual.....	60
Gambar 4.12. Grafik Memori yang Digunakan Permainan Edantara	61
Gambar 4.13. Grafik Kapasitas CPU yang digunakan permainan "Edantara"	62



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2.2 Tipe Diagram UML menurut Widiyanto (2012)	23
Tabel 3.1 Definisi Use Case	31
Tabel 3.2 Story Board Game "Edantara"	33
Tabel 4.1 Data Hasil Pengujian Terhadap Aspek Komunikasi Visual	59
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Aspek <i>Compability</i>	63
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Aspek <i>Compatibility</i> pada Perangkat	64

