

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ANTI-PLAGIAT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
INTI SARI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 <i>Game</i>	12
2.2.2 Jenis-jenis <i>Game</i>	13
2.2.3 <i>Game</i> Edukasi.....	16
2.2.4 Android.....	17
2.2.5 Sejarah Android.....	18
2.2.6 Versi Android.....	19
2.2.7 Bahasa Inggris	20
2.2.8 Game Maker Studio	20

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	21
	3.1 Alur Penelitian	21
	3.2 Tahap Analisa	23
	3.2.1 Analisa Karakteristik <i>User</i>	23
	3.2.2 Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	24
	3.2.3 Analisa Kebutuhan <i>Hardware</i>	24
	3.3 Tahap Desain	24
	3.3.1 Desain <i>Game</i>	25
	3.3.2 Desain <i>Game User Interface</i> (GUI)	27
	3.4 Tahap Penerapan	34
	3.5 Tahap Pengujian	35
	3.6 Tahap Pemeliharaan	35
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	36
	4.1 Implementasi dan Pembahasan	36
	4.1.1 Halaman <i>Story</i>	36
	4.1.2 Halaman Menu Utama.....	37
	4.1.3 Halaman <i>Stage</i>	38
	4.1.4 Halaman <i>Game</i>	39
	4.1.5 Halaman Deskripsi	40
	4.1.4 Halaman <i>Game Over</i> dan <i>Games Cleared</i>	42
	4.2 Uji Coba Program.....	43
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	45
	5.1 Kesimpulan.....	45
	5.2 Saran	46
	DAFTAR PUSTAKA	47