

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KERAHASIAAN DAN ANTI PLAGIAT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
INTISARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	11
2.2.2 Media.....	11
2.2.3 Multimedia.....	12
2.2.3.1 Pengertian Multimedia.....	12
2.2.3.2 Kelebihan Multimedia.....	14
2.2.3.3 Elemen Multimedia.....	14
2.2.4 Definisi Multimedia Interaktif.....	15
2.2.5 Jenis Multimedia Interaktif.....	15
2.2.6 Pengertian Belajar.....	16
2.2.7 Media Pembelajaran.....	17
2.2.8 Pengertian <i>Game</i>	18
2.2.9 <i>Game</i> Edukasi.....	19
2.2.10 Metode <i>Computer Assisted Instruction</i>	20
2.2.11 Metode Pengembangan Multimedia.....	22
2.3 <i>Tools</i> yang digunakan.....	24
2.3.1 RPG MAKER VX ACE.....	24
2.3.2 <i>Adobe Photoshop CS6</i>	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1 Alur Penelitian.....	26
3.2 Analisis Permasalahan.....	28
3.2.1 <i>Strength</i>	28

3.2.2	<i>Weakness</i>	28
3.2.3	<i>Opportunitie</i>	29
3.2.4	<i>Threat</i>	29
3.3	Analisa Kebutuhan.....	31
3.4	Perbandingan Metode.....	31
3.4.1	Perbandingan Metode CAI dengan CBI.....	31
3.4.2	Perbandingan Metode CAI dengan CBL.....	32
3.5	Perancangan Sistem.....	33
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1	Implementasi.....	38
4.1.1	Spesifikasi <i>Software</i>	38
4.1.2	Spesifikasi <i>Hardware</i>	38
4.2	Tampilan Game Edukasi.....	39
4.2.1	Tampilan Awal pada Game Edukasi.....	39
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran.....	49
	DAFTAR PUSTAKA	50
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	