

## 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
<b>BAB I</b> 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
<b>BAB II</b> 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