

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	11
2.2.1 <i>Game</i>	11
2.2.2 Jenis-jenis <i>Game</i>	12
2.2.3 <i>Game</i> Edukasi	15
2.2.4 Android	16
2.2.5 Sejarah dan Perkembangan Android	17
2.2.6 Versi Android	18
2.2.7 Bahasa Indonesia	19
2.2.8 Game Maker Studio	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20

3.1 Alur Penelitian	20
3.2 Fase Perencanaan.....	23
3.3 Fase Analisa	23
3.3.1 Analisa Karakteristik <i>User</i>	24
3.3.2 Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	24
3.3.3 Analisa Kebutuhan <i>Hardware</i>	24
3.4 Fase Desain	24
3.4.1 Desain Instruksional	24
3.4.2 Desain <i>Game</i>	25
3.4.3 Desain <i>Game User Interface</i> (GUI)	27
3.5 Fase Pengembangan	34
3.6 Fase Pengujian	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 Awal	37
4.1.3 Halaman <i>Game</i>	39
4.1.4 Halaman Lainnya.....	41
4.2 Uji Coba Program.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45