

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-2
1.3 Maksud dan Tujuan	I-3
1.4 Batasan Masalah	I-3
1.5 Metode Pembangunan Aplikasi	I-3
1.6 Sistematika Pembahasan	I-4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Game	II-1
2.2 Konsep Dasar Game	II-2
2.3 Pengertian Game Edukasi	II-3
2.3.1 Kriteria Game Edukasi	II-3
2.4 Dampak Game Edukasi	II-4
2.5 Kriteria Permainan Anak Menurut Umur	II-5
2.6 Sistem Operasi Android	II-6
2.6.1 Sejarah Android	II-6
2.6.2 Versi Android	II-7
2.7 <i>Flash Develop</i>	II-10
2.8 <i>ActionScript</i>	II-10
2.9 <i>Starling Framework</i>	II-11
2.10 Model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>)	II-12

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1 Deskripsi Aplikasi yang Dibangun	III-1
3.1.1 Analisis Kebutuhan	III-1
3.1.2 Identifikasi Kebutuhan	III-2
3.1.3 Analisis Tugas (<i>Task Analysis</i>)	III-3
3.2 Penentuan Materi	III-4
3.3 Penentuan Media Pembangunan Aplikasi	III-4

BAB IV PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN SISTEM

4.1 Pengumpulan Materi	IV-1
4.2 <i>Use Case Diagram</i>	IV-2
4.2.1 Definisi Aktor	IV-2
4.2.2 Definisi <i>Use Case</i>	IV-3
4.2.3 <i>Use Case Skenario</i>	IV-3
4.2.3.1 <i>Use Case Memilih Game</i>	IV-3
4.2.3.2 <i>Use Case Memainkan Game</i>	IV-4
4.2.3.3 <i>Use Case Melihat Tentang Pembuat</i>	IV-5
4.2.3.4 <i>Use Case Memilih Pengaturan</i>	IV-5
4.3 <i>Sequence Diagram</i>	IV-6
4.4 <i>Flowchart</i> (Diagram Alir)	IV-8
4.4.1 <i>Flowchart</i> Tentang Pembuat	IV-8
4.4.2 <i>Flowchart</i> Pengaturan	IV-9
4.4.3 <i>Flowchart</i> Main <i>Game</i>	IV-10
4.5 <i>Statechart Diagram Game</i>	IV-10
4.6 <i>Storyboard</i> dan <i>Layout</i>	IV-11
4.6.1 <i>Layout</i> Menu Utama	IV-11
4.6.2 <i>Layout</i> Tentang Pembuat	IV-12
4.6.3 <i>Layout</i> Pengaturan	IV-13
4.6.4 <i>Layout</i> Keluar	IV-13
4.6.5 <i>Storyboard</i> Nyusun Aksara	IV-14
4.6.6 <i>Storyboard</i> Bahasa Lemes	IV-19
4.6.7 <i>Storyboard</i> Nyusun Kalimah	IV-24

BAB V IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM

5.1 Persiapan Proses Pembangunan	V-1
5.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	V-1

5.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	V-1
5.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	V-2
5.2	Implementasi <i>Interface</i>	V-2
5.2.1	<i>Interface</i> Halaman Utama.....	V-2
5.2.2	<i>Interface</i> Tentang Pembuat.....	V-3
5.2.3	<i>Interface</i> Pilihan (<i>Setting</i>).....	V-4
5.2.4	<i>Interface</i> Menu Pilihan Game.....	V-4
5.2.5	<i>Interface</i> Cara Bermain (<i>Nyusun Aksara</i>)	V-5
5.2.6	<i>Interface</i> Game <i>Nyusun Aksara</i>	V-6
5.2.7	<i>Interface</i> Cara Bermain (<i>Bahasa Lemes</i>).....	V-7
5.2.8	<i>Interface</i> Game <i>Bahasa Lemes</i>	V-7
5.2.9	<i>Interface</i> Cara Bermain (<i>Nyusun Kalimah</i>).....	V-8
5.2.10	<i>Interface</i> Game <i>Nyusun Kalimah</i>	V-9
5.2.11	<i>Interface</i> Berhasil	V-10
5.2.12	<i>Interface</i> Gagal	V-10
5.2.13	<i>Interface</i> Kaluar.....	V-11
5.3	Evaluasi	V-11
5.3.1	Evaluasi Kinerja Sistem.....	V-12
5.3.2	Evaluasi Kelayakan Aplikasi.....	V-13
5.3.2.1	Evaluasi Hasil Kuisisioner	V-14
5.3.2.2	Evaluasi Hasil Wawancara	V-15
BAB VI PENUTUP		
6.1	Kesimpulan	VI-1
6.2	Saran	VI-1
DAFTAR PUSTAKA		xiii