

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SIMBOL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	5
1.2.1. Identifikasi Masalah	5
1.2.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	6
1.3.1. Maksud Penelitian	6
1.3.2. Tujuan Penelitian	6
1.4. Kegunaan Penelitian.....	7
1.5. Batasan Masalah.....	7
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	8
1.6.1. Lokasi Penelitian.....	8
1.6.2. Waktu Penelitian	8
1.7. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11

2.1.	Penelitian Terdahulu.....	11
2.2.	Games	12
2.2.1	Definisi Games	12
2.2.2.	Genre Games.....	13
2.2.3	Manfaat Games	15
2.2.4	Multimedia Interaktif	16
2.3.	Belajar	17
2.3.1	Belajar Konvensional	17
2.3.2	Belajar Berbantuan Komputer/ <i>Computer Aided Instruction</i> (CAI)	18
2.3.3	Games Edukasi.....	18
2.4.	Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....	19
2.4.1.	UML (<i>Unfield modeling language</i>)	19
2.4.2.	Game Layout Chart	20
2.4.3.	Storyboard	20
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN		21
3.1.	Objek Penelitian	21
3.2.	Sejarah Singkat Perusahaan	21
3.2.1.	Visi, Misi dan Tujuan Perusahaan	21
3.2.2.	Struktur Organisasi Perusahaan	24
3.2.3.	Deskripsi Tugas.....	24
3.3.	Metode Penelitian	27
3.3.1.	Desain Penelitian.....	27
3.3.2.	Jenis dan Metode Pengumpulan Data	28
3.3.3.	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	29
3.3.4.	Pengujian Software	30

3.4. Analisis Sistem yang Berjalan	31
3.4.1. Use case diagram (<i>Business Use case Diagram</i>)	31
3.4.2. Definisi aktor dan deskripsinya.....	32
3.4.3. Activity diagram.....	37
3.4.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1. Rancangan Aplikasi	42
4.1.1. Gambaran umum aplikasi	42
4.1.2 Perancangan sistem yang diusulkan.....	43
4.2. Pengujian	69
4.2.1 Rencana pengujian	69
4.2.2 Kasus dan hasil pengujian.....	79
4.2.3 Kesimpulan hasil pengujian	110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1. Kesimpulan.....	111
5.2. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113