DAFTAR ISI

halaman

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAAN

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR.....i

DAFTAR ISI.....iv

DAFTAR TABEL.....ix

DAFTAR GAMBAR.....x

DAFTAR LAMPIRAN.....xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah..... 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah..... 3

1.2.1 Identifikasi Masalah..... 3

1.2.2 Rumusan Masalah..... 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian..... 4

1.3.1 Maksud Penelitian..... 4

1.3.2 Tujuan Penelitian..... 5

1.4 Kegunaan Penelitian..... 5

1.4.1 Kegunaan Akademis..... 5

1.4.2 Kegunaan Praktis..... 5

1.5 Batasan Masalah..... 6

1.6 Lokasi dan Pembuatan..... 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi 8
2.1.1 Klasifikasi Aplikasi 9
2.2 Game Edukasi 9
2.2.1 Pengertian Game 10
2.2.1.1 Pengertian Game Menurut beberapa Ahli 10
2.2.1.2 Sejarah Game 11
2.2.1.3 Jenis-jenis Game 12
2.2.2 Edukasi 13
2.2.3 Pengertian Game Edukasi 14
2.2.3.1 Kriteria Game Edukasi 15
2.3 Windows Phon 17
2.3.1 Versi Windows Phone 18
2.4 Multimedia 20
2.4.1 Pengertian Multimedia 20
2.4.2 Kriteria Multimedia Dalam Pembelajaran 21
2.4.3 Jenis Multimedia 22
2.4.4 Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia 22
2.5 Pengertian Istilah M-Lerning 23
2.6 Pendekatan Aplikasi 24
2.6.1 Sekilas Tentang Windows Phone SDK 24
2.6.1.1 Kebutuhan Sistem 25
2.6.2 Windows Phone Emulator 26
2.6.3 Bahasa Program C# 26
2.6.4 Pengertian Visual Studio 27
2.7 Hubungan Konsep Multimedia dengan Education Game 28
2.8 Hubungan Game Edukasi dengan Pembelajaran Mobile 29

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 32
3.1.1 Sejarah Sekolah Dasar Yayasan Alfalah 32
3.1.2 Visi dan Misi 34
3.1.3 Struktur Organisasi 35
3.1.4 Deskripsi Tugas 36
3.1.5 Tujuan Umum Pendidikan Sekolah Dasar Alfalah 37
3.2 Metode Penelitian 37
3.2.1 Desain Penelitian 38
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 38
3.2.2.1 Sumber Data Primer 38
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 39
3.2.3 Metode Pendekatan Sistem dan Pengembangan system 39
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 39
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 40
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 44
3.2.4 Pengujian Software 46
3.2.4.1 Black Box 47

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem 48
4.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem 48
4.1.2 Analisis dan Perancangan Objek 48
4.2 Gambaran Sistem 49
4.3 Perancangan Sistem 50
4.3.1 Tujuan Perancangan Sistem 50
4.3.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 51
4.3.3 Diagram Use Case yang Diusulkan 51
4.3.3.1 Skenario Use Case Pengenalan Huruf 52
4.3.3.2 Skenario Use Case Permainan 53

4.3.4 Diagram Aktivitas yang Diusulkan 54
4.3.4.1 Diagram Aktivitas Pengenalan Huruf 54
4.3.4.2 Diagram Aktivitas Permainan..... 55
4.3.5 Diagram Class 55
4.3.6 Diagram Sequence (*SequenceDiagram)*..... 56
4.3.6.1 Diagram Sequence Pengenalan Huruf 57
4.3.4.2 Diagram Sequence Soal Permainan 58
4.3.7 Diagram Kolaborasi (collaboration Diagram) 58
4.3.7.1 Diagram Kolaborasi Pengenalan Huruf 59
4.3.7.2 Diagram Kolaborasi Soal Permainan 59
4.3.8 Komponen Diagram 60
4.3.9 Deplyment Diagram 60
4.4 Perancangan Antar Muka 61
4.4.1 Struktur Menu Utama 61
4.4.2 Pengenalan Huruf..... 62
4.4.2 Perancangan Game Susun Kata dan Huruf..... 63

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi 64
5.1.1 Batasan Implementasi..... 64
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak..... 64
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 64
5.1.4 Implementasi Perekam Suara..... 66
5.1.5 Implementasi Antar Muka 66
5.2 Pengujian..... 69
5.2.1 Rancangan Pengujian 70
5.2.2 Kesimpulan Hasil Pengujian..... 70
5.2.2.1 Pengujian Sistem..... 70
5.2.2.2 Pengujian Pertanyaan 72

5.2.2.3 Pengujian Even 73

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan..... 74

6.2 Saran 74