DAFTAR ISI

ABSTRAK.....i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI.....vi

DAFTAR GAMBAR.....xii

DAFTAR TABEL.....xvii

DAFTAR SIMBOL xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1 Identifikasi Masalah 4

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....5

1.3.1 Maksud Penelitian 5

1.3.2 Tujuan Penelitian.....6

1.4 Kegunaan Penelitian.....6

1.4.1 Kegunaan Praktis.....6

1.4.2 Kegunaan Akademis.....7

1.5 Batasan Masalah.....8

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Belajar 10

2.2 Pembelajaran Berbantuan Komputer.....12

2.2.1 Pengertian Pembelajaran Berbantuan Komputer.....12

2.2.2 Tujuan Pemakaian Komputer dalam Proses Pembelajaran 13

2.2.3 Penerapan Pembelajaran Berbantuan Komputer 14

2.2.4 Jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer 14

2.2.5 Kelebihan Pembelajaran Berbantuan Komputer 15

2.3 Multimedia 16

2.3.1 Pengertian Multimedia 17

2.3.2 Kriteria Multimedia dalam Pembelajaran 17

2.3.3 Jenis Multimedia 18

2.3.4 Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia 18

2.4 Game Edukasi.....19

2.4.1 Pengertian Game 19

2.4.2 Pengertian game menurut beberapa ahli.....20

2.5 Sejarah Game 21

2.5.1 Era sebelum munculnya game (1889 – 1970) 22

2.5.2 Era mulainya game (1971-1977) 23

2.5.3 Masa Keemasan (1978-1981).....24

2.6 Spedifikasi Minimum 25
2.6.1 Spesifikasi Peralatan System Pengembangan Game 25
2.7 Pilihan Platform 31
2.7.1 Windows 31
2.7.2 Console 32
2.7.3 Linux 32
2.7.4 DOS 32
2.7.5 Mac 32
2.7.6 Handheld/HP 33
2.8 Klasifikasi Game 33
2.8.1 Berdasarkan Jenis *"Platform*" Atau Alat Yang Di Gunakan 33
2.8.2 Berdasarkan "*Genre*" Permainannya 34
2.9 Komponen Game 41
2.9.1 Skenario Permainan 41
2.9.2 Karakter Ataupun Tokoh *Game* 41
2.9.3 Level Permainan 41
2.10 Elemen Dari Sebuah Game 41
1.10.1 Elemen-Elemen Pokok 42
1.10.2 Elemen Tambahan 44
2.11Software Untuk Membuat Game 45
2.11.1 Membuat game berbasis flash 45
2.11.2 Membuat Game Standard dan Panduannya 46

2.11.3 Membuat Game RPG 47

2.12Tahap-Tahap Pembuatan Game 49

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 53

3.1.1 Sejarah Singkat.....53

3.1.2 Visi Dan Misi 54

3.1.3 Struktur Organisasi.....55

3.1.4 Deskripsi Tugas.....55

3.2. Metode Penelitian.....56

3.2.1 Desain Penelitian.....56

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....57

3.2.2.1. Sumber Data primer 57

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder.....58

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem 58

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem.....58

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem.....59

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis Dan Perancangan Sistem.....61

3.2.4. Pengujian Software.....92

3.2.4.1 Pengujian Black Box.....92

3.2.4.2 Pengujian White Box.....93

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1. Perancangan Sistem.....94

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 94

4.1.2. Gambaran Umum Sistem 95

4.1.3. Perancangan Prosedur 95

4.1.3.1. Flow Chart.....95

4.2. Perancangan Program.....100

4.2.1. Perancangan Antar Muka 100

4.2.2. Perancangan Menu Permainan 101

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi 104

5.1.1. Batasan Implementasi.....104

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak Dan Perangkat Keras 104

5.1.3. Implementasi Antar Muka.....104

5.1.4. Implementasi Menu Player.....105

5.1.5. Implementasi Instalasi Program 113

5.1.6. Penggunaan Program.....114

5.2.Pengujian.....130

5.2.1. Rancana Pengujian 130

5.2.1. Kasus Dan Hasil Pengujian 131

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan.....120

6.2. Saran.....121

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN