DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **I**

ABSTRACT ..... **II**

KATA PENGANTAR ..... **III**

DAFTAR ISI ..... **V**

DAFTAR GAMBAR ..... **VIII**

DAFTAR TABEL ..... **XII**

DAFTAR SIMBOL ..... **XIII**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **XV**

BAB 1 PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 2

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.6 Sistematika Penulisan 5

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA **7**

2.1. Sejarah Nabi Muhammad SAW 7

2.2. Game 7

2.2.1. Sejarah Game 8

2.2.2. Unsur Game 9
2.2.3. Genre *Game* 10
2.2.4. Jenis-jenis *Game* 15
2.3. *Game* Edukasi 16
2.4. Media 17
2.5. Multimedia 18
2.5.1. Multimedia Pembelajaran 20
2.5.2. Tahapan Pengembangan Pembelajaran Multimedia 21
2.5.3. Hubungan Konsep Multimedia dengan Game Edukasi 22
2.5.4. Jenis Multimedia 22
2.6. Sistem Multimedia 28
2.6.1. Pengembangan Sistem Multimedia 29
2.7. Analisis Terstruktur 31
2.8. Adobe 36
2.8.1. Adobe Action Script 36
2.8.2. Adobe Flash 36
2.8.3. Adobe Photoshop 37
2.8.4. Adobe Ilustrator 38
2.9. Corel Draw 38
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 39
3.1. Analisis Sistem 39
3.1.1. Analisis Masalah 39
3.1.2. Analisis Game Sejenis 39

3.1.3. Pengenalan Game Edukasi Sejarah Nabi Muhammad SAW 54
3.1.4. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 61
3.1.5. Analisis Kebutuhan Fungsional 63
3.2. Perancangan Sistem 81
3.2.1. Perancangan Komponen Permainan 82
3.2.1. Perancangan Struktur Menu 87
3.2.2. Perancangan Antarmuka 88
3.2.3. Perancangan Pesan 93
3.2.4. Jaringan Semantik 94
3.2.5. Perancangan Prosedural 96
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 101
4.1. Implementasi 101
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras 101
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 102
4.2. Implementasi Aplikasi 102
4.3. Implementasi Antarmuka 103
4.4. Pengujian Sistem 108
4.4.1. Pengujian Alpha 108
4.4.2. Pengujian *Beta* 111
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 115
5.1. Kesimpulan 115
5.2. Saran 115
DAFTAR PUSTAKA 117