DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR SIMBOL ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI **7**
2.1 Pengertian *Game* 7
2.1.1 Definisi *Game* 7
2.1.2 Sejarah *Game* *8*
2.2 Jenis Game 9
2.2.1 Berdasarkan Platform 9
2.2.2 Berdasarkan *Genre* Permainan 9
2.3 Edukasi 13
2.4 *Game* Edukasi 14
2.5 Multimedia 15
2.5.1 Elemen Multimedia 15
2.5.2 Keuntungan Penggunaan Multimedia 17
2.5.3 Penerapan Multimedia 17
2.5.4 Peranan Multimedia dalam dunia Pendidikan 18

2.5.5 Multimedia sebagai Media Belajar 19
2.6 OOP (Object Oriented Programming) 19
2.7 XML.....22
2.8 UML.....24
2.9 Perangkat Pengembangan (*Tools*).....26
2.9.1 Adobe Flash 26
2.9.2 Fitur Unggulan Flash 29
2.9.2.1 Lingkungan Menggambar yang lengkap 29
2.9.2.2 Kemampuan Animasi yang Mudah 29
2.9.2.3 *Layout* Tanpa Batas.....30
2.9.3 Adobe Illustrator 30
2.9.4 Adobe Photoshop 31
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 33
3.1. Analisis 33
3.1.1 Analisis Sistem.....33
3.1.2 Analisis Masalah.....33
3.1.3 Analisis *Game* Sejenis 35
3.1.4 Pengenalan *Game* Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia.....35
3.1.4.1 Gameplay *Game* Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia.....35
3.1.4.2 Tampilan *Game* Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia.....36
3.1.5 Pengenalan *Game* Fancy *Pants Adventure* 37
3.1.5.1 Gameplay *Game Fancy Pants Adventure*.....37
3.1.5.2 Tampilan *Game Fancy Pants Adventure* 37
3.1.6 *Analisis Game* Sejarah Islam Zaman Rasulullah dan Sahabat.....38
3.1.6.1 Storyline.....39
3.1.6.2 Gameplay 39
3.1.7 Analisis Pengguna.....41
3.1.8 Analisis Kebutuhan NonFungsional 41
3.1.8.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....41
3.1.8.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....42
3.1.9 Analisis Multimedia.....43

3.1.10 Analisis Kebutuhan Fungsional 44
3.1.10.1 *Use Case Diagram* 44
3.1.10.2 Skenario *Use Case* 45
3.1.11 Activity Diagram 55
3.1.12 Class Diagram 62
3.1.13 Sequence Diagram 63
3.2 Perancangan Sistem 70
3.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 70
3.2.2 Struktur Menu 71
3.2.3 Perancangan Storyboard 71
3.2.4 Perancangan Antarmuka 75
3.2.5 Perancangan Pesan 80
3.2.6 Perancangan Jaringan Semantik 81
3.2.7 Perancangan Method 81
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 89
4.1 Implementasi 89
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 89
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 90
4.1.3 Implementasi Antarmuka 90
4.2 Pengujian 94
4.2.1 Pengujian *Alpha* 94
4.2.1.1 Rencana Pengujian 95
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian 95
4.2.1.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha 99
4.2.2 Pengujian Beta 99
4.2.2.1 Kuisioner Pengguna 100
4.2.2.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 105
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 107
5.1 Kesimpulan 107
5.2 Saran 107
DAFTAR PUSTAKA 108