DAFTAR ISI

COVER

PERSEMBAHAN

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ii

ABSTRAK iii

***ABSTRACK*.....iv**

KATA PENGANTAR.....v

DAFTAR ISI.....viii

DAFTAR TABEL.....xiii

DAFTAR GAMBAR.....xiv

DAFTAR SIMBOL xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 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 Praktis 5

1.4.2 Kegunaan Akademis 6

1.5 Batasan Masalah.....6

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Belajar 9

2.2 Pengertian Belajar Berbantuan Komputer 10

2.2.1 Tujuan Pemakaian Komputer Dalam Proses Pembelajaran.....10

2.2.2 Penerapan Pembelajaran Berbantuan Komputer.....11

2.2.3 Jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer 11

2.2.4 Tahapan Pengembangan Pembelajaran berbantuan Kmputer.....12

2.2.5 Kelebihan Pembelajaran Berbantuan Komputer.....13

2.3 Multimedia 14

2.3.1 Pengertian Multimedia 14

2.3.2 Kriteria Multimedia Dalam Pembelajaran 15

2.3.3 Jenis Jenis Multimedia 15

2.3.4 Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia 16

2.4 Sejarah Game 16

2.5 Game Edukasi 17

2.5.1 Pengertian Game Edukasi 18

2.5.2 Kriteria Game Edukasi.....18

2.5.3 Hubungan Konsep Multimedia Dengan Aplikasi Game Edukasi.....19

2.6 Puzzle 20

2.7 Adobe Flash 21
2.7.1 Konsep Dasar Flash.....21
2.8 Komponen Game 22
2.8.1 Karakter Atau Tokoh Permainan 23
2.8.3 Level Permainan.....23
2.9 Elemen Elemen Pokok Permainan (Game).....23
2.10 Spesifikasi Peralatan Sistem Penunjang Game 25
2.11 Pilihan Platfrom 27

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian.....30
3.1.1 Sejarah Singkat TK Pertiwi.....30
3.1.2 Visi Dan Misi TK Pertiwi 31
3.1.3 Struktur Organisasi TK Pertiwi.....32
3.1.4 Deskripsi Tugas.....32
3.2 Metode Penelitian.....33
3.2.1 Desain Penelitian.....33
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 34
3.2.2.1 Sumber Data Primer.....34
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder.....34
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 35
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 35
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 36

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 37
3.2.4 Pengujian Software 40
3.2.4.1 Pengujian Black Box 41

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis Sistem 42
4.1.1 Analisis Masalah 42
4.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem 43
4.2 Analisis Kebutuhan Fungsional 43
4.2.1 Identifikasi Aktor 43
4.2.2 Use Case Diagram 44
4.2.3 Definisi Use Case 45
4.2.4 Skenario Use Case 45
4.2.5 Activity Diagram 49
4.2.5.1 Proses Melihat Materi 49
4.2.5.2 Proses Melihat Cara Main 52
4.2.5.3 Proses Melihat Cara Main dan Menjawab Soal 53
4.2.5.4 Proses Melihat Pembuat 55
4.2.6 Class Diagram 56
4.2.7 Perancangan Sequence Diagram 57
4.3 Perancangan Sistem 59
4.3.1 Tujuan Peracangan Sistem 59
4.3.2 Perancangan Program 60

4.3.3 Perancangan Antar Muka 60

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi 63

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak 63

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras 63

5.2 Implementsai Aplikasi 64

5.2.1 Sisi User 64

5.3 Pengujian Sistem 66

5.4 Pengujian Alpha 66

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 73

6.2 Saran 73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN