DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1
1.2. Identifikasi Masalah 4
1.3. Maksud dan tujuan penelitian 4
1.4. Kegunaan Penelitian 5
1.5.Batasan Masalah 5
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem 10
2.2 Pembelajaran 10
2.3 Game Edukasi 11
2.3.1 Pengertian Edukasi 12
2.3.2 Pengertian Game Edukasi 12
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Game Edukasi 13
2.3.5 Sejarah Game 15
2.4 Adobe Flash Professional CS 6 16
2.5. Actionscript 3.0 18
2.5.1.1 Penggunaan Action Script 18
2.6. Pengertian Aplikasi Mobile 20
2.7. Perilaku Anak 24
2.8. Sistem Operasi iOS 26
2.8.1. Fitur IOS 27
2.8.2. Pengertian Java 29
2.9 Konsep Perancangan Berorientasi Objek 30
2.10. Storyboard 31
2.11. Hipo ((Hierarchy Input Process Output) 32

2.11. Penelitian Studi Terdahulu 34
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1 Objek Penelitian
3.1.1 Sejarah Singkat Penelitian..... 35
3.1.2 Visi Dan Misi Perusahaan..... 36
3.1.2.1 Visi..... 37
3.1.2.2 Misi 37
3.1.3 Sturktur Organisasi Perusahaan 38
3.1.4 Deskripsi Tugas..... 39
3.2 Metode Penelitian 40
3.2.1 Desain Penelitian..... 40
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 41
3.2.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara,Observasi) 42
3.4. Perancangan 43
3.5. HIPO 44
3.6. Storyboard..... 49
3.7. Perancangan Antar Muka..... 50
3.8. Implementasi..... 52
3.9. Perancangan Pengujian 54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN
4.1. Batasan Implementasi 57
4.2. Tahapan Proses Pembuatan..... 58
4.3. Proses Prosedur..... 59
4.4. Proses Pembuatan Aplikasi..... 62
4.5. Implementasi Antarmuka..... 66
4.6. Pengujian Aplikasi 72
4.7. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi 73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 74
5.2. Saran 74