DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR SIMBOL ix

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Perumusan Masalah 1

1.3. Maksud dan Tujuan 1

1.3.1. Maksud 1

1.3.2. Tujuan 1

1.4. Batasan Masalah 2

1.5. Metode Penelitian 2

1.5.1. Metode Pengumpulan Data 2

1.5.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak 2

1.6. Sistematika Penulisan 4

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 6

2.1. Profil Tempat Kerja Praktek 6

2.1.1. Sejarah Instansi 6

2.1.2. Struktur Organisasi 8

2.2. Landasan Teori 9

2.2.1. Konsep Dasar *Game* 9

2.2.1.1. Pengertian *Game* 9

2.2.1.2. Karakteristik Game 10

2.2.1.3. Elemen Game 10

2.2.1.4. Genre Game 13
2.2.2. Konsep Dasar Edukasi 15
2.2.2.1. Pengertian Edukasi 15
2.2.3. Konsep Dasar *Game* Edukasi 16
2.2.3.1. Pengertian *Game* Edukasi 16
2.2.3.2. Kriteria Game Edukasi 17
2.2.4. Konsep Dasar Analisis Sistem 18
2.2.4.1. OOP (Object Oriented Programming) 18
2.2.4.2. UML (Unified Modelling Language) 20
2.2.5. Perangkat Lunak Yang Digunakan 23
2.2.5.1. HTML5 (Hyper Text Markup Language) 23
2.2.5.2. Construct 2 23
2.2.5.3. Microsoft Visual Studio 2012 24
BAB 3 PEMBAHASAN 25
3.1. Analisis Sistem 25
3.1.1. Analisis Masalah 25
3.1.2. Analisis Game Edukasi Autonomic Drugames 25
3.1.2.1. Storyline 26
3.1.2.2. Gameplay 27
3.1.2.3. Kesimpulan 27
3.1.3. Analisis game Autonomic Drugames 27
3.1.3.1. Analisis Materi Pada Game 28
3.1.3.2. Analisis Soal 29
3.1.3.3. Gameplay 29
3.1.3.4. Scoring 30
3.1.3.5. Elemen Game 30
3.1.4. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 31
3.1.4.1. Analisis Perangkat Keras 31
3.1.4.2. Analisis Perangkat Lunak 32
3.1.5. Analisis Pengguna 32
3.1.6. Analisis Kebutuhan Fungsional 33
3.1.6.1. Use Case Diagram 33

3.1.6.2. Definisi Actor 33
3.1.6.3. Definisi Use Case 34
3.1.6.4. Skenario Use Case 34
3.1.6.5. Activity Diagram 36
3.1.6.6. Class Diagram 39
3.1.6.7. Sequence Diagram 40
3.2. Perancangan 43
3.2.1. Perancangan *Class* 43
3.2.1.1. Deskripsi Class 43
3.2.1.2. Komponen File 46
3.2.2. Perancangan Struktur Menu 53
3.2.3. Antarmuka Menu Utama 54
3.2.4. Antarmuka Input Nama Single Player 55
3.2.5. Antarmuka Input Nama Multiplayer 55
3.2.6. Antarmuka Permainan 56
3.2.7. Antarmuka Help 57
3.2.8. Antarmuka peringatan keluar game 57
3.3. Implementasi 58
3.3.1. Implementasi Class 58
3.3.2. Implementasi Antarmuka 59
3.3.2.1. Implementasi Antarmuka Menu Utama 59
3.3.2.2. Implementasi Antarmuka Input Nama Pemain Single Player 59
3.3.2.3. Implementasi Antarmuka Input Nama Pemain Multiplayer 60
3.3.2.4. Implementasi Antarmuka Permainan Utama 61
3.3.2.5. Implementasi Antarmuka Pertanyaan Didalam Permainan 61
3.3.2.6. Implementasi Antarmuka Jawab Pertanyaan Benar 62
3.3.2.7. Implementasi Antarmuka Jawab Pertanyaan Salah 62
3.4. Jaringan Semantik 63
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN 64
4.1. Kesimpulan 64
4.2. Saran 64
DAFTAR PUSTAKA 65