DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGENTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR TABEL ..... **xvii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xix**

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 3

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1 Maksud Penelitian 4

1.3.2 Tujuan Penelitian 4

1.4 Kegunaan Penelitian 5

1.4.1 Kegunaan Praktis 5

1.4.2 Kegunaan Akademis 5

1.5 Batasan Masalah 6

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 7

1.7 Sistematika Penulisan 7

BAB II. LANDASAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar 9

2.2 Pembelajaran Berbantuan Komputer 10

2.2.1 Pengertian Pembelejaran Berbantuan Komputer 10

2.2.2 Tujuan Pemakaian Komputer dalam Proses Pembelajaran 11

2.2.3 Penerapan Pembelajaran Berbantuan Komputer 12

2.2.4 Jenis Pembelajaran Berbantuan Kompter 12

2.2.5 Tahapan Pengembangan Pembelajaran berbantuan Komputer 13

2.2.6 Kelebihan Pembelajaran Berbantuan Komputer 14

2.3 Multimedia 15

2.3.1 Pengertian Multimedia 15

2.3.2 Kriteria Multimedia da Pembelajaran 16

2.3.3 Jenis Multimedia 16

2.3.4 Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia 17

2.4 Game Edukasi 17

2.4.1 Pengertian Game Edukasi 18

2.4.2 Kriteris Game Edukasi 18

2.4.3 Hubungan Konsep Multimedia dengan Aplikasi Game Edukasi 20

2.5 Bahasa Inggris 20

2.5.1 Bahasa Inggris Sebagai Ilmu Pengetahuan 21
2.5.2 Reading 23
2.5.3 Listening 23
2.5.4 Speaking 23
2.5.5 Writing 24
2.6 Adobe Flash 24
2.6.1 Kosep Dasar Flash 25
2.7 Sejarah Game 26
2.8 Spesifikasi Minimum 27
2.8.1 Spesifikasi Peralatan Sistem Pengembangan Game 27
2.9 Pilihan Platfrom 30
2.9.1 Windows 30
2.9.2 Console 30
2.9.3 Linux 31
2.9.4 Dos 31
2.9.5 Mac 31
2.9.6 Handle.hp 31
2.10 Komponen Game 32
2.10.1 Skenario Permainan 32
2.10.2 Karakter Game 32
2.10.3 Level Permainan 33
2.11 Elemen dari Sebuah Game 33
2.11.1 Elemen – Elemen Pokok 33

2.11.2 Elemen Tambahan 36

2.12 Tahap – Tahap Pembuatan Game 36

BAB III. OBJEK dan METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 40

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan 40

3.1.2 Visi Misi Perusahaan 43

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 44

3.1.4 Deskripsi Tugas 44

3.2 Metode Penelitian 46

3.2.1 Desain Peneliitian 46

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 47

3.2.2.1 Sumber Data Primer 47

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 48

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 48

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 48

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 49

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 50

3.2.4 Pengujian Software 52

3.2.4.1 Pengujian Black Box 52

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Perancangan Sistem 54

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 54

4.1.2 Gambaran Umum Sistem 55

4.1.3 Perancangan Prosedur 55

4.1.3.1 Flowcahart 55

4.1.4 Perancangan Program 70

4.1.4.1 Perancangan AntarMuka 70

4.1.5 Metode Pengambilan Data 90

4.1.5.1 Kriteria Variabel 91

4.1.5.2 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak 91

4.1.5.3 Aspek Pembelajaran 91

4.1.5.4 Aspek Komunikasi Visual 92

4.1.6 Penetapan Responden 92

4.2 Implementasi 93

4.2.1 Batasan Impelementasi 93

4.2.2 Implementasi Perangkat Lunak 93

4.2.3 Implementasi Antar Muka 95

4.2.4 Implementasi Instalasi Program 115

4.2.5 Implementasi Penggunaan Program 117

4.3 Pengujian 122

4.3.1 Rencana Pengujian 123

4.3.2 Kasus dan Hasil pengujian 124

4.4.3 Kesimpulan Pengujian 124

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 126

5.2 Saran 126

DAFTAR PUSATAKA

LAMPIRAN