DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB II LANDASAN TEORI **7**
2.1 Gajah Mada 7
2.2 Permainan (*Game*) 9
2.2.1 Permainan *Video* (*Video Game*) 10
2.2.2 Klasifikasi Permainan 11
2.2.3 Jenis Sudut Pandang Permainan 13
2.2.4 Jenis Permainan 13
2.4 Metode *Collision Detection* 16
2.5 Diagram Konteks 18
2.6 Daftar *Flow Diagram* 18
2.7 Kuesioner 19
2.8 *Tools* yang Digunakan 20
2.8.1 *Adobe Flash* 21

2.8.1.1 Konsep Dasar *Flash* 21
2.8.2 *Adobe PhotoShop* 22
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 23
3.1 Analisis Sistem 23
3.1.1 Analisis Masalah 23
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis 23
3.1.2.1 Pengenalan *Game* Edukasi Sejarah Walisongo 24
3.1.3 Pengenalan *Game* Edukasi *The Legend Of* Gajah Mada 25
3.1.3.1 *Storyline* 25
3.1.3.2 *GamePlay* 26
3.1.4 Analisis Tingkat Kesulitan di Setiap *Stage* 27
3.1.5 Analisis Status Karakter Dalam *Game* 28
3.1.6 Analisis *Scoring* 28
3.1.7 Analisis Metode 29
3.1.7.1 Analisis *Collision* 29
3.1.8 Analisis Kebutuhan *Non Fungsional* 33
3.1.8.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 33
3.1.8.2 Analisi Kebutuhan Perangkat Lunak 34
3.1.8.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 34
3.1.9 Analisis Kebutuhan Fungsional 36
3.1.9.1 Diagram Konteks 36
3.1.9.2 *Data Flow Diagram* 37
3.1.9.3 Spesifikasi Proses 39
3.2 Perancangan Sistem 47
3.2.1 Perancangan Komponen Permainan 47
3.2.1.1 *Storyboard* 47
3.2.1.1 Entitas Karakter Permainan 50
3.2.2 Perancangan Struktur *Menu* 51
3.2.3 Perancangan Antarmuka 52
3.2.4 Perancangan Pesan 55

3.2.5 Jaringan Semantik 57
3.2.6 Perancangan Prosedural 58
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 64
4.1 Implementasi Proses 64
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 64
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 65
4.2 Implementasi Aplikasi 65
4.3 Implementasi Antarmuka 66
4.4 Pengujian Sistem 72
4.4.1 Pengujian *Blackbox* 73
4.4.2 Kesimpulan Pengujian *Blackbox* 78
4.4.3 Pengujian Pengujian Beta 78
4.4.4 Hasil Kuisioner 79
4.4.5 Hasil Pengujian Beta 82
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 83
5.1 Kesimpulan 83
5.2 Saran 83
DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN