DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR SIMBOL xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB 1 1

PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 9

TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Profil Instansi 9

2.1.1 Sejarah Instansi 9

2.1.2 Visi dan Misi 9

2.1.3 Struktur Organisasi 10

2.2 Landasan Teori.....10
2.2.1 Multimedia.....10
2.2.2 *Game*.....19
2.2.3 *Game* Edukasi.....24
2.2.4 Diagram Konteks.....27
2.2.5 Data Flow Diagram.....27
2.2.6 Adobe Flash.....29
BAB 3.....33
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....33
3.1 Analisis Sistem.....33
3.1.1 Analisis Masalah.....33
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis.....34
3.1.3 Analisis *Game* yang akan dibangun.....47
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....52
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional.....53
3.2 Perancangan Sistem.....67
3.2.1 Perancangan Komponen Permainan.....68
3.2.2 Perancangan Struktur Menu.....74
3.2.3 Perancangan Antarmuka.....74
3.2.4 Perancangan Pesan.....80
3.2.5 Jaringan Semantik.....81
3.2.6 Perancangan Prosedural.....82
BAB 4.....87
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....87
4.1 Implementasi Sistem.....87

4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras 87
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 88
4.1.3 Implementasi Antarmuka 88
4.1.4 Implementasi Pesan 89
4.2 Pengujian Sistem 89
4.2.1 Rencana Pengujian 90
4.2.2 Hasil Pengujian 90
4.2.3 Kesimpulan Pengujian 92
BAB 5 93
KESIMPULAN DAN SARAN 93
5.1 Kesimpulan 93
5.2 Saran 93
DAFTAR PUSTAKA 94