

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	7
I.3 Tujuan.....	8
I.4 Manfaat.....	8
I.5 Batasan Masalah.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
II.1 Gaya Belajar Perseptual.....	9
II.1.1 Auditori.....	9
II.1.2 Visual.....	10
II.1.3 Kinestetis.....	11
II.2 <i>Game</i> Edukasi.....	12
II.2.1 Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	12
II.2.2 Manfaat <i>Game</i> Edukasi.....	13
II.2.3 Kelebihan Penggunaan <i>Game</i> Edukasi.....	14
II.3 HTML5.....	14
II.3.1 Pengertian HTML5.....	14

II.3.2 Fitur HTML5.....	15
II.3.2 Kelebihan HTML5.....	16
II.4 <i>Storyboard</i>	16
II.4.1 Gambaran Umum <i>Stroryboard</i>	16
II.4.2 Pembuatan <i>Stroryboard</i>	17
II.4.3 Contoh <i>Stroryboard</i>	18
II.5 Metodologi Penelitian.....	20
II.5.1 Metode <i>Multimedia Development Lifecycle</i> (MDLC).....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
III.1 Model Konseptual.....	22
III.2 Sistematika Penelitian.....	25
BAB IV PENGEMBANGAN APLIKASI TAHAP KONSEP.....	28
IV.1 Identifikasi Masalah.....	28
IV.2 <i>Need Assessment</i>	28
BAB V PENGEMBANGAN APLIKASI TAHAP DESAIN & <i>MATERIAL</i> <i>COLLECTING</i>	32
V.1 Perancangan Aplikasi.....	32
V.1.1 <i>Storyline Game</i>	32
V.1.2 <i>Storyboard Game</i>	35
V.1.3 Alur Umum Permainan	47
V.2 Pengumpulan Material.....	48
V.2.1 Pembuatan Konten.....	48
V.2.2 Pemanfaatan Konten dari Sumber Lain.....	48
BAB VI PENGEMBANGAN APLIKASI TAHAP <i>ASSEMBLING</i>	49
VI.1 Interface Aplikasi.....	49
VI.1.1 <i>Preloader</i>	49
VI.1.2 Prolog.....	50
VI.1.3 Menu Utama.....	51
VI.1.4 Pemilihan Karakter.....	51
VI.1.5 Pemilihan <i>Stage</i>	52

VI.1.6 <i>Stage</i>	53
VI.1.7 <i>Sub-game</i>	55
VI.1.8 Opsi.....	57
VI.1.9 Petunjuk Materi.....	58
VI.1.10 Menu Skor.....	59
VI.1.11 <i>Skor Akhir</i>	60
VI.1.12 <i>Game Over</i>	60
BAB VII TESTING DAN DISTRIBUSI	62
VII.1 Pengujian.....	62
VII.1.1 Pengujian Fungsional.....	62
VII.1.2 Pengujian <i>User Acceptance</i>	69
VII.2 Distribusi.....	81
BAB VIII PENUTUP	82
VIII.1 Kesimpulan.....	82
VIII.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84