

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Model Konseptual Penelitian	18
Gambar III.2 <i>Agile</i> SDLC ^[29]	20
Gambar IV.1 Logo Utama.....	45
Gambar IV.2 Logo ADHIKIDS FIMO.....	45
Gambar IV.3 Karakter <i>Game</i> FIMO	46
Gambar V.1 Menggambar Garis Pada Kanvas	47
Gambar V.2 <i>Dotpattern concept</i>	48
Gambar V.3 <i>Writting concept</i>	49
Gambar V.4 <i>Coloring Concept</i> dengan Kondisi Benar	50
Gambar V.5 <i>Coloring Concept</i> dengan Kondisi Salah	51
Gambar V.6 <i>Homepage</i> Tahap Pertama pada Konstruksi Kedua	53
Gambar V.7 <i>Level Page Page</i> Tahap Pertama pada Konstruksi Kedua	54
Gambar V.8 <i>Stage Page</i> Tahap Pertama pada Konstruksi Kedua	54
Gambar V.9 <i>Dotpattern Game</i> Tahap Pertama.....	55
Gambar V.10 <i>Dotpattern Game</i> Pengujian pada ODA.....	55
Gambar V.11 <i>Writting Game</i> Tahap Pertama.....	56
Gambar V.12 <i>Writting Game</i> Pengujian ODA	56
Gambar V.13 <i>Coloring Game</i> Tahap Pertama.....	57
Gambar V.14 <i>Game Over Page</i> untuk <i>Excellent</i>	62
Gambar V.15 <i>Game Over Page</i> untuk <i>Great</i>	63
Gambar V.16 <i>Game Over Page</i> untuk <i>Good</i>	63
Gambar V.17 <i>Game Over Page</i> untuk <i>try again</i>	64

Gambar V.18 Jumlah ODA pada <i>Dotpattern Game</i>	67
Gambar V.19 Jumlah ODA pada <i>Writting Game</i>	67
Gambar V.20 Jumlah ODA pada <i>Coloring Game</i>	68
Gambar V.21 Layar <i>Input Nama</i>	70
Gambar V.22 Halaman <i>Homepage</i> Setelah Menginputkan Nama.....	70
Gambar V.23 Halaman Pertama <i>Tutorial</i>	71
Gambar V.24 Halaman Terakhir <i>Tutorial</i>	72
Gambar V.25 Kondisi <i>Stage</i> Dalam Halaman <i>Stage</i>	77
Gambar V.26 Jumlah Bintang Yang Berbeda Pada <i>Stage</i>	77
Gambar V.27 Halaman <i>Score</i> Sebelum Masuk ke dalam <i>Game</i>	78
Gambar V.28 Halaman <i>Score</i> Setelah Memainkan <i>Stage 1</i> dari <i>Dotpattern</i> , <i>Writting</i> , dan <i>Coloring Game</i>	78
Gambar V.29 Halaman <i>Score</i> Setelah Memainkan <i>Stage 1</i> dari <i>Dotpattern</i> dengan <i>Score 10</i>	79
Gambar V.30 <i>Alert Message</i> Saat Menekan ODA Yang Salah.....	81
Gambar V.31 <i>alert message</i> pada <i>Dotpattern Game</i>	81
Gambar V.32 ODA Bergambar Kotak Kuning Mengurangi <i>Score</i> Dan Memberikan <i>Alert</i>	82
Gambar V.33 <i>Alert Message</i> pada <i>Writting Game</i>	83
Gambar V.34 <i>Alert Message</i> pada <i>Coloring Game</i>	83
Gambar V.35 Tombol <i>Finish</i>	86
Gambar VI.1 <i>Homepage</i>	90
Gambar VI.2 Halaman <i>Level</i>	91
Gambar VI.3 Halaman <i>Stage</i> Pertama	92

Gambar VI.4 <i>User Interface Dotpattern Game</i>	92
Gambar VI.5 <i>User Interface Writting Game</i>	93
Gambar VI.6 <i>User Interface Coloring Game</i>	93
Gambar VI.7 <i>User Interface</i> untuk Halaman <i>Tutorial</i> Pembuka.....	94
Gambar VI.8 <i>User Interface</i> untuk Halaman <i>Tutorial</i> Penjelasan <i>Dotpattern Game</i>	94
Gambar VI.9 <i>User Interface</i> untuk Halaman <i>Tutorial</i> Penjelasan <i>Writting Game</i>	95
Gambar VI.10 <i>User Interface</i> untuk Halaman <i>Tutorial</i> Penjelasan <i>Coloring Game</i>	95
Gambar VI.11 <i>User Interface</i> untuk Halaman <i>Tutorial</i> Penutup.....	96
Gambar VI.12 <i>User Interface</i> untuk <i>Game Over Excellent</i>	96
Gambar VI.13 <i>User Interface</i> untuk <i>Game Over Great</i>	97
Gambar VI.14 <i>User Interface</i> untuk <i>Game Over Good</i>	97
Gambar VI.15 <i>User Interface</i> untuk <i>Game Over Try Again</i>	98
Gambar VI.16 <i>User Interface</i> untuk Halaman <i>Score</i>	98
Gambar VI.17 <i>User Interface</i> untuk <i>Stage</i> kedua.....	99
Gambar VI.18 Tutorial Dapat Dimengerti Dengan Jelas.....	100
Gambar VI.19 <i>Game ADHIKIDS FIMO</i> Mudah Untuk Dimainkan.....	100
Gambar VI.20 <i>Game ADHIKIDS FIMO</i> Menarik Dan Nyaman Untuk Dimainkan	101
Gambar VI.21 Kepuasan Anak Dengan Karakteristik ADHD Memainkan <i>Game</i> <i>ADHIKIDS FIMO</i>	101
Gambar VI.22 Kesesuaian Penggunaan Warna dan Desain <i>Background</i>	102
Gambar VI.23 Materi Dapat Diulang.....	103

Gambar VI.24 Terdapat Peringatan Jika Salah Memainkan <i>Game</i> FIMO	103
Gambar VI.25 Tampilan Layar Efisien.....	104
Gambar VI.26 Penggunaan <i>Font</i> Efisien	105
Gambar VI.27 Konten <i>Game</i> ADHIKIDS FIMO Mudah Digunakan Secara Mandiri.....	105
Gambar VI.28 Tampilan Aplikasi <i>Responsive</i> (Performansi dan Ukuran <i>Fleksible</i>)	106
Gambar VI.29 Tombol Yang Digunakan Pada Aplikasi Efisien.....	106
Gambar VI.30 Dapat Masuk Dan Keluar (<i>Exit</i>) Program Setiap Saat.....	107
Gambar VI.31 <i>Screenshot Score</i> Permainan Level Percobaan 1	108
Gambar VI.32 <i>Screenshot Score</i> Permainan Level Percobaan 2	109
Gambar VI.33 <i>Screenshot Score</i> Permainan Level Percobaan 3	109
Gambar VI.34 Pengujian <i>Dotpattern Game</i>	110
Gambar VI.35 Pengujian <i>Writting Game</i>	110
Gambar VI.36 Pengujian <i>Coloring Game</i>	111