

Daftar Isi

Abstrak	i
Abstract	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	x
Daftar Istilah	xi
1. Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	1
1.3 Batasan Masalah	1
1.4 Tujuan	2
1.5 Metodologi penyelesaian masalah	2
1.6 Pembagian Tugas Anggota	2
1. Tinjauan Pustaka	3
2.1 Media Interaktif	3
2.1.1 Pengertian Multimedia	3
2.1.2 Penggunaan Multimedia	4
2.1.3 Kategori Multimedia	4
2.1.4 Game	5
2.1.4.1 Unsur-unsur dalam Game	5
2.1.4.2 Jenis-jenis Game	6
2.2 Game Maker: Studio	9
2.2 Biografi Soekarno	12
2.2.1 Sukamiskin	14
2.2.2 Ende	15
2.2.3 Bengkulu	16
3. Analisis Kebutuhan dan Perancangan Aplikasi	18
3.1 Analisis Sistem	18
3.1.1 Gambaran Umum Sistem	18
3.1.2 Target Pengguna	18
3.1.3 Spesifikasi Perangkat Pengguna	18

3.1.4 Diagram Alur Sistem	19
3.2 Kebutuhan Sistem.....	19
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras	19
3.3 Perancangan Sistem Aplikasi	19
3.3.1 Storyline.....	20
3.3.2 Storyboard	21
3.3.3 Desain Karakter.....	22
3.3.4 Desain Level Game	24
3.3.5 Desain Matriks Game	25
4. Implementasi dan Pengujian Aplikasi.....	27
4.1 Struktur Kode.....	27
4.2 Perancangan Pengujian	27
4.3 Hasil Pengujian.....	27
4.3.1 Testing Implementasi Game	27
4.3.2 Survei Penggunaan Aplikasi	28
4.3.2.1 Data Responden	28
4.3.2.2 Hasil Survei	29
4.3.3 Analisis Hasil Survei	32
5. Kesimpulan dan Saran	34
5.1 Kesimpulan	34
5.2 Saran	34
Daftar Pustaka	35
Lampiran	36
LAMPIRAN A: Source Code Program	36