

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	3
1.5 Luaran	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	6
2.2.1 Game Dua Dimensi (2D).....	6
2.2.2 Game Edukasi.....	6
2.2.3 <i>Role Playing Game (RPG)</i>	6
2.2.4 Perangkat Lunak Yang digunakan	7
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	8
3.1 Metodologi Penggerjaan	8
3.1.1 Konsep (<i>Concept</i>)	8
3.1.2 Perancangan (<i>Design</i>)	10
3.1.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	15
3.1.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	16
3.1.5 Pengujian (<i>Testing</i>).....	16
3.1.6 Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	19
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	21
4.1 Implementasi	21
4.1.1 Desain Logo	21
4.1.2 Desain Maps	22
4.1.3 Desain Main Menu	22
4.1.4 Desain Game <i>Circus</i>	23

4.1.4.1	Desain Tampilan Menu Game <i>Quiz</i>	23
4.1.5	Desain Game <i>Castle</i>	24
4.1.6	Desain Game Komedi Putar.....	25
4.1.7	Desain Game <i>Roller Coaster</i>	25
4.1.8	Desain Kincir.....	26
4.1.9	Pengaturan Musik.....	27
4.1.10	Pembuatan Game Quiz	27
4.2	Hasil Implementasi.....	28
4.3	Pengujian <i>Black Box Setting</i>	33
4.3.1	Pengujian Tampilan Halaman Menu Utama	34
4.3.2	Pengujian Tampilan Halaman Main Map	35
4.3.3	Pengujian Tampilan Halaman Info.....	36
4.3.4	Pengujian Tampilan Halaman Menu Circus	38
4.3.5	Pengujian Tampilan Game <i>Quiz</i>	39
4.3.6	Pengujian Tampilan <i>Exit</i>	41
4.4	Hasil Pengujian Efektivitas Survei Aplikasi.....	42
4.4.1	Pertanyaan mengenai penggunaan system	43
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
5.1	KESIMPULAN	52
5.2	SARAN	52
DAFTAR PUSTAKA	53	
LAMPIRAN.....	54	