

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	II
ABSTRAK.....	III
ABSTRACT.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR ISTILAH.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 LATAR BELAKANG.....	1
I.1 PERUMUSAN MASALAH.....	6
I.2 TUJUAN PENELITIAN.....	7
I.3 BATASAN PENELITIAN.....	7
I.4 MANFAAT PENELITIAN.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
II.1 PENELITIAN TERDAHULU.....	8
II.2 METODOLOGI DESAIN.....	17
II.2.1 MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE.....	17
II.2.2 GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE.....	18
II.3 MEDIA PEMBELAJARAN.....	18
II.3.1 MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL.....	19
II.3.2 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME.....	19
II.4 METODE BELAJAR MEMBACA UNTUK ANAK – ANAK.....	19

II.4.1 METODE ABJAD	20
II.4.2 METODE BUNYI	20
II.4.3 METODE KUPAS RANGKAI.....	20
II.4.4 METODE KATA LEMBAGA	21
II.4.5 METODE GLOBAL	21
II.4.6 METODE STRUKTURAL, ANALITIK, SINTETIK.....	22
II.5 STORYBOARDING	24
II.6 BLACK BOX TESTING.....	25
II.7 PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
III.1 KERANGKA BERPIKIR	27
III.2 SISTEMATIKA PENYELESAIAN MASALAH.....	27
III.3 PENGUMPULAN DATA.....	31
III.4 PENGOLAHAN DATA ATAU PENGEMBANGAN PRODUK / ARTIFAK	32
III.5 METODE EVALUASI.....	32
III.6 ALASAN PEMILIHAN METODE	32
BAB IV ANALISIS DAN DESAIN	35
IV.1 ANALISIS	35
IV.1.1 CONCEPT.....	35
IV.2 DESAIN.....	36
IV.2.1 DESIGN	36
IV.2.2 PROSES BISNIS.....	36
IV.2.3 USE CASE SCENARIO	38
IV.2.4 ACTIVITY DIAGRAM	40

IV.2.5 STORYBOARDING.....	44
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	52
V.1 IMPLEMENTASI	52
V.1.1 MATERIAL COLLECTING	52
V.1.2 ASSEMBLY.....	58
V.1.3 TESTING	71
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	82
VI.1 KESIMPULAN	82
VI.2 SARAN.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	87