

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1-1	Metode Pengerjaan.....	4
Gambar 1-2	Flowchart pembuatan <i>software</i> menggunakan ADDIE.....	6
Gambar 3-1	Flowmap mengajarkan teori panca indra.....	19
Gambar 3-2	Flowmap Usulan.....	21
Gambar 3-3	Alur Navigasi game.....	23
Gambar 3-4	Use case user.....	24
Gambar 4-1	Desain vila tempat tinggal karakter utama.....	46
Gambar 4-2	Desain ruangan penginapan dalam vila.....	46
Gambar 4-3	Desain pemakaman	47
Gambar 4-4	Desain jalan menuju kota.....	48
Gambar 4-5	Desain jalan menuju sekolah.....	48
Gambar 4-6	Desain ruangan kantor.....	49
Gambar 4-7	Desain ruangan kelas.....	49
Gambar 4-8	Desain ruangan asramah.....	50
Gambar 4-9	Desain ruangan gudang tua.....	50
Gambar 4-10	Desain ruangan gudang tua lantai 1.....	51
Gambar 4-11	Desain ruangan gudang tua lantai 2.....	51
Gambar 4-12	Desain ruangan gudang tua lantai 3.....	52
Gambar 4-13	Desain ruangan gudang tua lantai 4.....	52
Gambar 4-14	Desain ruangan gudang tua lantai 5-1.....	53
Gambar 4-15	Desain ruangan gudang tua lantai 5.....	53
Gambar 4-16	Desain ruangan gudang tua lantai 5-2.....	54
Gambar 4-17	Tampilan awal.....	55
Gambar 4-18	Tampilan menu game.....	55
Gambar 4-19	Tampilan intro pengenalan.....	56
Gambar 4-20	Tampilan pengaturan karakter.....	56
Gambar 4-21	Tampilan item yang didapat.....	57
Gambar 4-22	Tampilan status peralatan karakter.....	57
Gambar 4-23	Tampilan penyajian materi.....	58

Gambar 4-24	Tampilan penyajian soal.....	58
Gambar 4-25	Tampilan form jawaban.....	59
Gambar 4-26	Tampilan hasil jawaban salah.....	59
Gambar 4-27	Tampilan hasil jawaban benar	60
Gambar 4-28	Tampilan pertarungan dengan monster.....	60
Gambar 4-29	Tampilan skill dan combo.....	61
Gambar 4-30	Tampilan kalah bertarung.....	61
Gambar 4-31	Tampilan proses save data.....	62
Gambar 4-32	Tampilan pilihan continue atau bisa disebut load data.....	62
Gambar 4-33	Proses load data.....	63