

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Game Teori dan Gendre Game	8
2.2 Storyboard	10
2.3 Panca Indra	10
2.4 RPG Maker VX Ace	11
2.5 Photoshop.....	12
2.6 Usecase	12
2.7 Black Box Testing	15
2.8 <i>Flowmap</i>	16
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	18
3.1 Gambaran sistem saat ini	18
3.1.1 Survey sistem saat ini.....	18
3.1.2 Flowmap sistem saat ini.....	19

3.2	Sistem yang diusulkan	20
3.2.1	Kebutuhan Perangkat	20
3.2.2	Flowmap Usulan	21
3.3	Perancangan Aplikasi.....	22
3.3.1	Alur Navigasi	22
3.3.2	Perancangan Use case	24
3.3.3	Materi dalam bentuk Misi	28
3.3.4	Sinopsis Aplikasi.....	31
3.3.5	<i>Storyboard</i>	32
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		36
4.1	Implementasi	36
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	36
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	36
4.1.3	Soal pada Aplikasi	36
4.1.4	Pembangunan Aplikasi.....	41
4.1.5	Implementasi Penggunaan Aplikasi	55
4.2	Pengujian	63
4.2.1	Fungsionalitas menampilkan materi.....	63
4.2.2	Fungsionalitas menyajikan pertanyaan	64
4.2.3	Fungsionalitas menjawab pertanyaan	65
4.2.4	Fungsionalitas hiburan.....	66
BAB 5 PENUTUP.....		67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....		68
LAMPIRAN.....		70