

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
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	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 SMA IPA	6
2.2 Kimia	6
2.3 Larutan.....	7
2.3.1 Larutan Elektrolit.....	7
2.3.2 Larutan Nonelektrolit.....	7
2.4 <i>Game</i>	7
2.4.1 <i>Education Game</i>	11
2.4.2 Perkembangan <i>Game</i> di indonesia	11
2.5 <i>Construct 2</i>	12
2.6 HTML5.....	12
2.7 <i>Adobe Photoshop</i>	13
2.8 Metode Luther-Sutopo	13

2.9	<i>Functionality Test</i>	15
2.10	Use Case.....	16
2.11	Flowmap	17
2.12	<i>User Acceptence Testing</i>	18
2.13	<i>Storyboard</i>	18
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		20
3.1	Gambaran Sistem Saat Ini.....	20
3.2	Analisis Aplikasi Sejenis.....	21
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	22
3.3.1	<i>Flowchart</i> Sistem Usulan.....	22
3.3.2	Diagram <i>Use Case</i>	27
3.3.3	<i>Scenario Use Case</i>	28
3.3.4	Analisis Aplikasi Sejenis	31
3.4	Desain Perancangan	31
3.4.1	Struktur Navigasi	31
3.4.2	<i>Storyboard</i>	32
3.5	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	36
3.5.1	Pengembangan Sistem.....	36
3.5.2	Implementasi Sistem.....	37
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		38
4.1	Implementasi	38
4.1.1	Persiapan Pembangunan Produk	38
4.1.2	Pengembangan Produk	42
4.1.3	Tampilan Produk	59
4.2	Pengujian	75
4.2.1	<i>Functionality Test</i>	75
4.2.2	<i>User Acceptence Test</i>	82
BAB 5 KESIMPULAN		88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA		89

LAMPIRAN.....90