

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Model ADDIE	4
Gambar 2. 1 Struktur Navigasi Linier	9
Gambar 2. 2 Struktur Navigasi Hierarki	10
Gambar 2. 3 Struktur Navigasi Non Linier.....	10
Gambar 2. 4 Struktur Navigasi Komposit.....	11
Gambar 3. 1 Flowchart rancangan Sistem yang Berjalan Saat Pengujian SKU	20
Gambar 3. 2 Flowchart rancangan dari Role Playing Game SKU Pramuka Penggalang	21
Gambar 3. 3 Flowchart Rancangan dari Role Playing Game SKU Pramuka Penggalang.....	22
Gambar 3. 4 Flowchart rancangan dari Role Playing Game SKU Pramuka Penggalang	23
Gambar 3. 5 Use Case Aplikasi.....	24
Gambar 3. 6 Aliran Diagram Struktur Navigasi Aplikasi	34
Gambar 4. 1 Tampilan Game Character Hub yang akan Diinstal pada Laptop.....	50
Gambar 4. 2 Tampilan Game Character Hub jika instalasi sudah selesai	50
Gambar 4. 3 Tampilan RPG Maker yang akan diinstal pada laptop.....	51
Gambar 4. 4 Tampilan Photoshop	52
Gambar 4. 5 Tampilan Game Character Hub	54
Gambar 4. 6 Tampilan pembuatan <i>map</i> baru.....	57
Gambar 4. 7 Tampilan General Setting.....	58
Gambar 4. 8 Tampilan Papan Kerja.....	58
Gambar 4. 9 Tampilan Desain <i>Map</i>	59
Gambar 4. 10 Tampilan New Event untuk input NPC	60
Gambar 4. 11 Tampilan New Event	60
Gambar 4. 12 Tampilan NPC sudah terdapat dalam <i>map</i>	61
Gambar 4. 13 Tampilan Misi Pada NPC.....	61
Gambar 4. 14 Database Aktor.....	62
Gambar 4. 15 Database Item	63
Gambar 4. 16 Database Tilesets.....	63
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Utama.....	64
Gambar 4. 18 Tampilan New Game	65

Gambar 4. 19 Tampilan Continue	65
Gambar 4. 20 Tampilan Shutdown	66
Gambar 4. 21 <i>Map</i> Desa Ramu	66
Gambar 4. 22 <i>Map</i> Desa Rakit	67
Gambar 4. 23 <i>Map</i> Desa Terap	67
Gambar 4. 24 Tampilan Narasi Awal Permainan	68
Gambar 4. 25 Tampilan <i>Map</i> Kamar	69
Gambar 4. 26 Tampilan Menu Informasi/ESC.....	69
Gambar 4. 27 Tampilan Percakapan	70
Gambar 4. 28 Tampilan Ketika Mendapatkan Misi.....	70
Gambar 4. 29 Tampilan Ketika Mendapatkan Poin	71
Gambar 4. 30 Grafik Kepuasan pengguna terhadap aplikasi.....	74
Gambar 4. 31 Grafik Kemudahan aplikasi.....	75
Gambar 4. 32 Pemahaman terhadap materi	75
Gambar 4. 33 Alat Bantu Pembelajaran.....	76
Gambar 4. 34 Kepuasan terhadap aplikasi.....	76