

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Sebelumnya	5
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 <i>Gim</i>	15
2.2.2 <i>CONSTRUCT</i>	15
2.2.3 <i>Gim Edukasi</i>	16
2.2.4 <i>Game Development Lifecycle</i>	17
2.2.5 Gigi Berlubang	18

2.2.6	<i>Plak Gigi</i>	18
2.2.7	<i>Kerak Gigi</i>	18
2.2.8	<i>Streptococcus Mutans</i>	19
2.2.9	<i>Mineral Fluoride</i>	19
2.2.10	<i>Paint</i>	20
2.2.11	<i>HTML 5</i>	20
2.2.12	<i>Game Design Document</i>	20
BAB 3 METODE PENELITIAN		21
3.1	Subjek dan Objek Penelitian	21
3.2	Alat dan Bahan	21
3.2.1	Alat	21
3.2.2	Bahan	22
3.2.2.1	Wawancara	22
3.3	Diagram Flowchart Penelitian	26
3.3.1	Merumuskan Masalah	27
3.3.2	Studi Literatur	27
3.3.3	Pengumpulan Data	27
3.3.4	Inisiasi	27
3.3.5	Pra-produksi	27
3.3.6	Produksi	28
3.3.7	Testing	28
3.3.8	Beta	30
3.3.9	Rilis	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34

4.1	Hasil dan Pembahasan	34
4.1.1	Inisiasi	34
4.1.2	Pra-produksi	34
4.1.2.1	Use Case Diagram	35
4.1.2.2	Activity Diagram	36
4.1.2.3	Storyboard	38
4.1.2.4	Gameplay	40
4.1.3	Produksi	41
4.1.3.1	Halaman Menu	41
4.1.3.2	Halaman Cara Bermain	42
4.1.3.3	Halaman Bermain	42
4.1.3.4	Halaman Quiz	43
4.1.3.5	Halaman Score	43
4.1.3.6	Halaman Level	44
4.1.4	Testing	45
4.1.5	Beta	47
4.1.6	Rilis	52
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN		59