

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vii
INTISARI.....	viii
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Game Edukasi.....	4
2.1.1 Construct 2	4
2.1.2 Android.....	5
2.1.3 Aset Game	5

2.1.4	Flowchart.....	5
2.1.5	Storyboard	6
2.1.6	Navigasi	6
2.1.7	Pengujian black box	6
2.1.8	Metode Penilitin pre-test dan post-test	6
2.2	Metode GDLC (<i>Game Development Life Cycle</i>)	7
2.3	Penelitian Terdahulu	8
BAB III METODE PENELITIAN.....		21
3.1	Subjek Penelitian	21
3.2	Tahapan Pengembangan Game Menggunakan GDLC	21
3.2.1	Tahap Inisiasi (Initiation)	21
3.2.2	Tahap Pra-Produksi (Pre-Production).....	23
3.2.3	Tahap Produksi (Production)	28
3.2.4	Tahap Pengujian (Testing).....	28
3.2.5	Tahap Beta (Beta Testing)	28
3.2.6	Tahap Rilis (Release)	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Hasil Penelitian.....	30
4.2	Hasil Pengujian.....	27
4.2.1	Hasil Pengujian Tampilan Antarmuka (Interface).....	27
4.2.2	Hasil Pengujian Aplikasi	30
4.3	Kuesioner Wali Kelas Dan Siswa.....	34
4.3.1	Hasil Kuesioner Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Aplikasi	34
4.3.2	Hasil Kuesioner Penilaian Aplikasi Dari Wali Kelas.....	34

4.4	Merilis Apliaksi	35
BAB V PENUTUP.....		44
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....		45
LAMPIRAN.....		47