

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	.iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	.iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTOvi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
INTISARI.....	.viii
<i>ABSTRACT</i>ix
PRAKATA.....	.x
DAFTAR ISI.....	.xii
DAFTAR TABEL.....	.xv
DAFTAR GAMBAR xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Android	5
2.2. Game Edukasi	5
2.3. Construct 2	6

2.4. Ilmuwan Muslim	6
2.5. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.6. <i>Storyboard</i>	8
2.7. Metode Pengujian <i>Black Box</i>	8
2.8. UML (<i>Unified Model Language</i>)	8
2.9. Model Pembelajaran Interaktif	15
2.9.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	15
2.9.2 Model-Model Media Pembelajaran Interaktif	15
2.10 Penelitian Terkait	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. Lokasi dan Waktu	19
1. Lokasi Penelitian	19
2. Waktu Penelitian	19
3.2. Metode Pengumpulan Data	19
3.3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	20
3.3.1. Concept	20
3.3.2. Design	22
3.3.3 Material Collecting	41
3.3.4 Assembly	42
3.3.5 Testing atau Pengujian	42
3.3.6 Distribution	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1. Hasil Penelitian	51
1. Halaman Daftar	51
2. Halaman Login	51
3. Halaman Utama	52
4. Halaman Tentang	53

5. Halaman Bantuan.....	54
6. Halaman Pengaturan	54
7. Halaman Belajar dan Bermain	55
8. Halaman Daftar Tokoh Ilmuwan	56
9. Halaman Materi	56
10. Halaman Quiz Game.....	57
11. Halaman Nilai Tertinggi	58
12. Halaman Glosarium	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN