

# Daftar Isi

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>I</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>VII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>X</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>XI</b>
<b>1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG .....	1
1.2    PERUMUSAN MASALAH.....	2
1.3    BATASAN MASALAH.....	2
1.4    TUJUAN .....	2
1.5    METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH .....	3
1.6    PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA .....	4
<b>2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1    PARIWISATA .....	5
2.2    PULAU JAWA .....	5
2.3    PERKEMBANGAN ANAK.....	6
2.4    EDUGAME.....	6
2.5    ACTIONSRIPT 3.....	7
2.6    ADOBE FLASH.....	7
2.7    ANDROID .....	7
<b>3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI</b> .....	<b>8</b>
3.1    GAMBARAN UMUM SISTEM .....	8
3.2    ANALISIS <i>TARGET AUDIENCE</i> .....	10
3.3    ANALISIS <i>GAME DESIGN</i> .....	10
3.3.1 <i>Gameplay</i> .....	10
3.3.2 <i>Levels</i> .....	10
3.3.3 <i>Challenges</i> .....	11
3.3.4 <i>Rewards</i> .....	11
3.3.5 <i>Penalties</i> .....	12
3.4    ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	12
3.5    PERANCANGAN SISTEM.....	13
3.5.1 <i>Alur Menu</i> .....	14
3.5.2 <i>Flowchart</i> .....	15
3.5.3 <i>Storyboard</i> .....	17
3.5.4 <i>Antarmuka game</i> .....	18
<b>4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI</b> .....	<b>28</b>
4.1    IMPLEMENTASI SISTEM.....	28
4.2    HASIL PENGUJIAN.....	29
4.2.1 <i>Uji Coba Developer</i> .....	29
4.2.2 <i>Uji Coba User</i> .....	32
<b>5. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>41</b>
5.1    KESIMPULAN .....	41
5.2    SARAN .....	41

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>42</b>
<b>LAMPIRAN A: DATA PENGUJIAN.....</b>	<b>43</b>