

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan.....	2
1.7 Jadwal Pengerjaan.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kerajaan Mataram.....	5
2.2 <i>Game</i> Edukasi	6
2.3 <i>Construct 2</i>	7
2.4 <i>Flowmap</i>	8
2.5 <i>Adobe Photoshop CS</i>	9
2.6 <i>CorelDraw X7</i>	9
2.7 <i>Storyboard</i>	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	11
3.1 Gambaran Sistem Saat ini (atau Produk)	11
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)	11
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	11
3.3 Alur <i>Games</i>	15
3.3.1 <i>Usecase</i> Diagram.....	18
3.3.2 <i>Class</i> Diagram.....	19

3.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	19
3.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	20
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	21
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	22
4.1 Implementasi	22
4.1.1 Halaman Menu Awal.....	22
4.1.2 Halaman Petunjuk.....	23
4.1.3 Halaman <i>Story</i>	24
4.1.4 Halaman Menu <i>Level</i>	25
4.1.5 <i>Event Games</i>	34
4.1.6 Skenario Pengujian	37
4.1.7 Pengujian Fungsionalitas <i>Games</i>	45
4.2 Survey.....	52
4.2.1 Hasil Survey.....	52
BAB 5 PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56