

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Sejarah	7
2.2 <i>Game</i> Edukasi	7
2.3 <i>Role Playing Game</i>	8
2.4 <i>Prototype</i>	8
2.5 <i>Storyboard</i>	8
2.6 RPG Maker	8
2.7 Adobe Photoshop	9
2.8 Struktur Navigasi.....	9
2.9 <i>Flowchart</i>	9
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
3.1 Analisis	10
3.1.1 Studi Komparasi <i>Games</i> RPG sejenis.....	10
3.1.2 Analisis Proses Bisnis Berjalan.....	11

3.1.3	Analisis Proses Bisnis yang Diusulkan.....	14
3.1.4	Kebutuhan Fungsional.....	14
3.1.5	Analisis Perancangan <i>Game</i>	16
3.1.6	Kebutuhan Perangkat Keras.....	18
3.1.7	Kebutuhan Perangkat Lunak	19
3.2	Perancangan	20
3.2.1	Storyboard.....	20
3.2.2	Skenario <i>Game</i>	35
3.2.3	Struktur Navigasi.....	37
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	38
4.1	Implementasi	39
4.1.1	Kontrol <i>Game</i>	39
4.1.2	Pembangunan Produk.....	39
4.1.3	<i>Database Game</i>	51
4.1.4	Tampilan <i>Game</i>	58
4.2	Pengujian	68
4.3	User Acceptance Testing (UAT)	74
BAB 5	PENUTUP.....	75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	78