

Daftar Gambar

Gambar 3-1	Block Diagram Sistem Game Edukasi	6
Gambar 3-2	Karakter Andy	14
Gambar 3-3	Karakter Andy, Aksi Bangun Tidur	14
Gambar 3-4	Karakter Andy, Aksi Memakai Baju.....	14
Gambar 3-5	Karakter Andy, Melakukan Aktivitas Sehari-Hari.....	15
Gambar 3-6	Karakter Andy, Melakukan Petualangan	16
Gambar 3-7	Karakter Nenek	16
Gambar 3-8	Desain Environment Memakai Baju	18
Gambar 3-9	Desain Environment Memasukan Barang	18
Gambar 3-10	Desain Environment Membuat Pola Pada Labirin.....	18
Gambar 3-11	Desain Environment Membunyikan Bell.....	19
Gambar 3-12	Desain Environment Menemukan Objek.....	19
Gambar 3-13	Desain Environment Merapihkan Buah.....	19
Gambar 3-14	Desain Environment Meniup Lilin	20
Gambar 3-15	Perancangan Antarmuka Menu Utama	20
Gambar 3-16	Perancangan Antarmuka Info Tentang.....	21
Gambar 3-17	Perancangan Antarmuka Permainan Memilih Baju.....	21
Gambar 3-18	Perancangan Antarmuka Permainan Memasukan Barang	22
Gambar 3-19	Perancangan Antarmuka Permainan Membuat Pola Pada Labirin	22
Gambar 3-20	Perancangan Antarmuka Permainan Membunyikan Bell	23
Gambar 3-21	Perancangan Antarmuka Permainan Menemukan Objek	23
Gambar 3-22	Perancangan Antarmuka Permainan Merapihkan Buah	24
Gambar 3-23	Perancangan Antarmuka Permainan Meniup Lilin	24
Gambar 3-24	Usecase Diagram.....	25
Gambar 3-25	Sequence Memilih Baju	30
Gambar 3-26	Sequence Memasukan Barang	31
Gambar 3-27	Sequence Membuat Pola Pada Labirin	31
Gambar 3-28	Sequence Membunyikan Bell	32
Gambar 3-29	Sequence Menemukan Objek.....	32
Gambar 3-30	Sequence Merapihkan Buah.....	33
Gambar 3-31	Sequence Meniup Lilin	33
Gambar 3-32	Class Diagram	34
Gambar 3-33	Activity Diagram.....	35
Gambar 3-34	Component Diagram	36
Gambar 3-35	Deployment Diagram	36
Gambar 4-1	Hasil Responden Pertanyaan 1	44
Gambar 4-2	Hasil Responden Pertanyaan 2.....	45
Gambar 4-3	Hasil Responden Pertanyaan 3.....	45
Gambar 4-4	Hasil Responden Pertanyaan 4.....	45
Gambar 4-5	Hasil Responden Pertanyaan 5.....	46

