DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS i
ABSTRAKSI ii
ABSTRACT iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR LAMPIRAN x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR ISTILAH xiv
DAFTAR SINGKATAN xv
Bab I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Rumusan Masalah 11
I.3 Tujuan 11
I.4 Manfaat 11
I.5 Batasan Masalah 12
Bab II TINJAUAN PUSTAKA 14
II.1 Pembelajaran 14
II.2 Multimedia Pembelajaran 15
II.2.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran 15
II.2.2 Jenis Multimedia Pembelajaran 15
II.3 Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*) 16
II.3.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*) 16
II.3.2 Tahapan Pembuatan *Game* untuk Pembelajaran. 18
II.3.3 Tujuan Pembuatan *Game* untuk Pembelajaran 19
II.3.4 Komponen *Game* untuk Pembelajaran 19
II.4 Sistem Basis Data 23
II.4.1 Pengertian Sistem Basis Data 23
II.4.2 Model E-R 23
II.4.3 Entitas 23
II.4.4 Atribut 23

II.5 HTML5 24
II.5.1 Pengertian HTML5 24
II.5.2 HTML5 *New Element* 24
II.6 CSS3 26
II.6.1 Pengertian CSS3 26
II.6.2 Sejarah dan Perkembangan CSS 27
II.7 *Javascript* 27
II.7.1 Pengertian *Javascript* 27
II.8 *Game Design Document* 28
II.8.1 Pengertian *Game Design Document* 28
II.8.2 Elemen dari *Game Design* 28
II.8.3 *Genre Game* 29
II.8.4 *Game Balancing* 31
II.9 *Instructional Design Methodology* 31
II.9.1 Metode *Analysis, Design, Development,Implementation and Evaluation* 31
II.10 Penelitian Terdahulu yang Relevan 35
Bab III METODOLOGI PENELITIAN 38
III.1 Model Konseptual 38
III.2 Sistematika Penelitian 41
Bab IV PENGEMBANGAN *GAME BASED LEARNING* DI TAHAP *ANALYSIS* 46
IV.1 Identifikasi Masalah 46
IV.2 Analisis Kebutuhan 47
IV.3 Identifikasi Objek 48
Bab V PENGEMBANGAN *GAME BASED LEARNING* DI TAHAP *DESIGN* 50
V.1 *Game Design Document* 50
V.1.1 *Overall Vision For The Game* 50
V.1.2 *Target Audience* 50
V.1.3 *Platform* 50
V.1.4 *Genre* 50
V.1.5 *Core Game Mechanics* 51

V.1.6 *Goal* 51
V.1.7 *User Experience* 51
V.1.8 Logo 51
V.1.9 *Character* 52
V.1.9.1 *Main Character* 52
V.1.9.2 *Supporting Character* 53
V.1.10 *Storyline* 56
V.2 *Storyboard* 61
V.3 Skenario *Game Based Learning* 65
Bab VI PENGEMBANGAN *GAME BASED LEARNING* DI TAHAP *DEVELOPMENT* 66
VI.1 Logo 66
VI.2 *Character* 66
VI.2.1 *Main Character* 66
VI.2.2 *Hacker* 67
VI.2.3 Mahasiswa 67
VI.2.4 Kaprodi 68
VI.2.5 Dosen 68
VI.2.6 Masyarakat 69
VI.3 *User Interface* 69
VI.3.1 Tampilan *Intro Game* 1 69
VI.3.2 Tampilan *Intro Game* 2 70
VI.3.3 Tampilan *Intro Game* 3 70
VI.3.4 Tampilan *Intro Game* 4 71
VI.3.5 Tampilan *Intro Game* 5 72
VI.3.6 Tampilan *Intro Game* 6 72
VI.3.7 Tampilan *Intro Game* 7 73
VI.3.8 Tampilan Menu Utama 73
VI.3.9 Tampilan *Case Study* 74
VI.3.10 Tampilan Awal *Stage* 74
VI.3.11 Tampilan *Map Stage* 75
VI.3.12 Tampilan Peraturan *Stage Game* 76

VI.3.13 Tampilan *Stage* Pengantar Pengumpulan Data 76
VI.3.14 Tampilan *Stage* Pengumpulan Data 77
VI.3.15 Tampilan *Stage* Pengantar Perancangan ERD..... 77
VI.3.16 Tampilan *Stage* Perancangan ERD..... 78
Bab VII PENGEMBANGAN *GAME BASED LEARNING* DI TAHAP *IMPLEMENTATION* DAN *EVALUATION* 80
VII.1 *Implementation* 80
VII.2 *Evaluation* 82
VII.2.1 Pengujian *User Acceptance* 82
VII.2.2 Pengujian *Functional Software* 95
BAB VIII PENUTUP..... 99
VIII.1 Kesimpulan 99
VIII.2 Saran 99
DAFTAR PUSTAKA 100