DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi
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 SDN Lengkong 7
2.2 *Game* 7
2.2.1 Game Edukasi 8
2.3 Flowmap 9
2.4 Story Board 10
2.5 Struktur Navigasi 11
2.6 Adobe Photoshop 12
2.7 Construct 2 12
2.8 HTML 5 14
2.9 Functionality Test 14
2.10 Adobe Audition 15
2.11 User Acceptance Testing 15
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 17

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem 17
3.1.1 Analisis Proses Bisnis Berjalan 17
3.1.2 Gambaran Sistem yang Diusulkan 21
3.1.3 Analisa Aplikasi Sejenis 29
3.1.4 Kebutuhan Fungsional 33
3.1.5 Kebutuhan Perangkat Keras 33
3.1.6 Kebutuhan Perangkat Lunak 35
3.2 Perancangan 36
3.2.1 Rancangan Aplikasi 36
3.2.2 Alur Navigasi 37
3.2.3 Storyboard 38
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 47
4.1 Implementasi 47
4.1.1 Persiapan Pembangunan Produk 47
4.1.2 Pengembangan Produk 52
4.1.3 Tampilan Aplikasi 58
4.2 Pengujian 71
4.2.1 Pengujian Fungsionalitas 71
4.2.2 User *Acceptance Test* 76
4.2.2.1 Kemudahan Mengunakan Tombol 76
4.2.2.2 Tampilan Setiap *Stage* 77
4.2.2.3 Kemudahan Game 77
4.2.2.4 Materi Dalam Game 78
4.2.2.5 Alat Bantu Pembelajaran 78
4.2.3 Pengujian Oleh Guru SD Kelas 2 80
BAB 5 PENUTUP 81
5.1 Kesimpulan 81
5.2 Saran 81
DAFTAR PUSTAKA 82
LAMPIRAN 84