ABSTRAKSI i
ABSTRACT ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL x

BAB 1 1

PENDAHULUAN 1

Latar Belakang 1

Rumusan Masalah 2

Batasan Masalah 2

Tujuan 2

Metodologi Penyelesaian Masalah 2

. Pembagian Tugas Anggota 4

BAB 2 5

TINJAUAN PUSTAKA 5

Game 5

Informasi Umum 5

Game Edukasi 6

Kriteria Game Edukasi 6

Mechanical Game dan yang Dikembangkan 7

2D Platformer Movement 7

Pemain dan Musuh 8

Colletivable Object 8

Gameplay 8

Tools 9

Kebudayaan 10

BAB 3 11

ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN 11
Sistem Arsitektur 11
Gambaran Umum Sistem 11
Karakter 11
Storyline 12
Target Pengguna Aplikasi 12
Spesifikasi Target Perangkat 13
Diagram Alur Aplikasi 13
BAB 4 **17**
PENGUJIAN APLIKASI 17
Pengujian 17
BAB 5 **45**
KESIMPULAN DAN SARAN 45
Kesimpulan 45
Saran 45
DAFTAR PUSTAKA **46**