

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Definisi <i>Game</i>	4
2.2. <i>Game</i> Edukasi.....	4
2.3. <i>Hidden Object Game</i>	5
2.4. <i>Finite State Machine</i>	5
2.5. Cellular Automata	6
BAB III PERANCANGAN SISTEM	7
3.1. <i>Storyboard Game</i> Jelajah Nusantara	7
3.2. Desain <i>Game</i>	8
3.3. Diagram <i>State Game</i> Jelajah Nusantara	11
3.4. Perancangan Karakter Utama	12
3.5. Perancangan <i>Stage Mini Game</i>	14
3.6. Spesifikasi Komponen.....	17
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	18

4.1.	Implementasi <i>User Interface</i>	18
4.1.1.	User Interface Menu	18
4.1.2.	User Interface Story 1 dan Story 2	18
4.1.3.	<i>User Interface</i> Peta Indonesia	19
4.1.4.	User Interface Stage Utama	20
4.1.5.	User Interface Mini Game	22
4.1.6.	<i>User Interface</i> Tampilan Menang dan Kalah	23
4.1.7.	User Interface End Story	24
4.2.	Implementasi Cellular Automata pada Pulau <i>Mini Game</i>	24
4.3.	Skenario Pengujian Karakter Utama	28
4.4.	Skenario Pengujian <i>Stage Mini Game</i>	30
4.4.1.	Pengujian Diagram <i>State Mini Game</i>	30
4.4.2.	Pengujian Diagram <i>State Pulau Mini Game</i>	31
4.5.	Pengujian Pengguna (Kuesioner)	33
4.5.1.	Skenario Pengujian Pengguna	33
4.5.2.	Hasil Pengujian Pengguna	34
4.5.3.	<i>Usability Testing</i>	34
4.5.4.	Uji Validitas Kuesioner	35
4.5.5.	Uji Reabilitas Kuesioner	36
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		37
5.1.	Simpulan	37
5.2.	Saran	37
DAFTAR PUSTAKA		38
LAMPIRAN A		40
LAMPIRAN B		41
LAMPIRAN C		42