

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 <i>Game</i>	10
2.2.2 <i>Game</i> Edukasi	13
2.2.3 <i>Game Design Document</i>	13
2.2.4 Matematika.....	16
2.2.5 <i>Construct 2</i>	16

2.2.6 <i>Android</i>	17
2.2.7 Adobe Illustrator	17
2.2.8 Flowchart.....	18
2.2.9 UML.....	19
2.2.10 Black-Box Testing	21
2.2.11 Paired Sample T-Test.....	22
2.2.12 Multimedia	22
2.2.13 Multimedia Interaktif	22
2.2.14 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Subjek dan Objek Penelitian	24
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	24
3.2.1 Alat Penelitian.....	24
3.2.2 Bahan Penelitian.....	24
3.3 Diagram Alir Penelitian/Proses Penelitian.....	25
3.3.1 Perumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat.....	25
3.3.2 Studi Literatur	26
3.3.3 Pengumpulan Data	26
3.3.4 Perancangan Sistem	28
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil	31
4.2 Concept (Pengonsepan).....	31
4.3 Design (Perancangan)	32
4.4 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	43
4.5 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	46
4.6 <i>Testing</i> (Pengujian)	52

4.7 Distribution (Distribusi).....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	68