

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TA	iv
HALAMAN PERSEMBAIAN	v
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
SARI	x
TAKARIR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	2
1.6. Metode Penelitian	2
1.6.1. Pengumpulan Data	4
1.6.2. Pengembangan Game system	4
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Landasan Teori	6
2.1.1. Defenisi Dokter	6
2.1.2. Teori Exodontia	7
2.2. Game Komputer	8

2.2.1. Pengertian Game Komputer	8
2.2.2. Sejarah Game Komputer	8
2.2.3. Genre Komputer Game	9
2.2.3.1. Action Game	9
2.2.3.2. Adventure Game	9
2.2.3.3. Role-Playing game	9
2.2.3.4. Simulation game	9
2.2.3.5. Strategy Game	10
2.2.3.6. Vehicle Simulatin game	10
2.2.4. Elemen Game	10
2.3. Definisi Serious game	12
2.4. Tools	13
2.5. Action Script	14
2.6. Alur Kerja Flash	14
 BAB III METODOLOGI	
3.1. Pengumpulan Data	15
3.2. Analisis Kebutuhan Aplikasi	15
3.3. Pengembangan Game System	15
3.4. Analisis Kebutuhan Masukan	16
3.5. Analisis Kebutuhan Proses	16
3.6. Analisis Kebutuhan Keluaran	17
3.7. Analisis Kebutuhan Antarmuka	17
3.8. Analisis Kebutuhan Perangkat keras	17
3.9. Perancangan Perangkat Lunak	18
3.9.1. Metode Perancangan	18
3.9.2. Hasil Perancangan	18
3.9.2.1. Diagram Hippo	18
3.10. Perancangan Antamuka	22
3.10.1. Antarmuka Halaman Intro	22
3.10.2. Antarmuka Halaman Menu	23

3.10.3. Antarmuka Halaman Main	23
3.10.4. Antarmuka Halaman Aturan Main	24
3.10.5. Antarmuka Halaman Tentang Gigi	25
3.10.6. Antarmuka Halaman Tentang Alat	26
3.10.7. Antarmuka Halaman Profil	27
3.10.8. Antarmuka Halaman Game	28
3.10.9. Antarmuka Halaman Level Selesai	28
3.10.10. Antarmuka Halaman Salah	29
3.10.11. Antarmuka Halaman Selesai	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Batasan Implementasi	31
4.2. Implementasi Antarmuka	31
4.2.1. Halaman Intro.....	32
4.2.2. Halaman Menu	32
4.2.3. Halaman Main.....	33
4.2.3.1. Halaman Game Pengenalan Alat-Alat	33
4.2.3.2. Halaman Game Diagnosa Gigi.....	35
4.2.3.3. Halaman Game Praktek Cabut Gigi.....	36
4.2.4. Halaman Aturan Main.....	38
4.2.5. Halaman Tentang Gigi	38
4.2.6. Halaman Tentang Alat	39
4.2.7. Halaman Profil	40
4.2.8. Halaman Hasil	40
4.3. Source_code	43
4.4. Analisis Sistem	46
4.5. Analisis Kinerja Sistem	46
4.5.1. Analisis Responden	46
4.6. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sistem	49

BAB V SIMPULAN DAN SARAN



LAMPIRAN

5.1. Simpulan 50

5.2. Saran 50

DAFTAR PUSTAKA xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Diagram Daftar Hippo	19
Gambar 3.2	Rancangan Antarmuka Halaman Intro	22
Gambar 3.3	Rancangan Antarmuka Halaman Menu	23
Gambar 3.4	Rancangan Antarmuka Halaman Main.....	24
Gambar 3.5	Rancangan Antarmuka Halaman Aturan Main	25
Gambar 3.6	Rancangan Antarmuka Halaman Tentang Gigi	26
Gambar 3.7	Rancangan Antarmuka Halaman Tentang Alat	27
Gambar 3.8	Rancangan Antarmuka Halaman Profil	27
Gambar 3.9	Rancangan Antarmuka Halaman Game	28
Gambar 3.10	Rancangan Antarmuka Halaman Level Selesai	29
Gambar 3.11	Rancangan Antarmuka Halaman Salah	29
Gambar 3.12	Rancangan Antarmuka Halaman Game Selesai	30
Gambar 4.1	Halaman Intro	32
Gambar 4.2	Halaman Menu.....	33
Gambar 4.3	Halaman Aturan Main Pengenalan Alat-Alat	34
Gambar 4.4	Halaman Game Pengenalan Alat-Alat	34
Gambar 4.5	Halaman Aturan Main Diagnosa Gigi	35
Gambar 4.6	Halaman Game Diagnosa gigi	36
Gambar 4.7	Halaman Aturan Main Cabut Gigi	37
Gambar 4.8	Halaman Game Cabut Gigi	37
Gambar 4.9	Halaman Aturan Main	38
Gambar 4.10	Halaman Tentang Gigi	39
Gambar 4.11	Halaman Tentang Alat	39
Gambar 4.12	Halaman Profil	40
Gambar 4.13	Halaman Hasil Berhasil	41
Gambar 4.14	Halaman Level Selesai	41
Gambar 4.15	Halaman Hasil Salah	42

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Source_code	43
Tabel 4.2 Tabel Responden	47
Tabel 4.3 Tabel Hasil Responden	47

