

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>Error!</b>
Bookmark not defined.	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>SARI.....</b>	<b>ix</b>
<b>TAKARIR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metodologi Pembuatan Sistem .....	3
1.7. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1. Pengertian Game .....	6
2.2. Game Edukasi .....	7
2.3. Multimedia .....	8
2.4. Android .....	10
2.5. Accelerometer .....	11
2.6. Adobe Flash .....	12
2.7. Action Script .....	15
2.8. Review Penelitian Terkait .....	16

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1. Pengumpulan Data .....	19
3.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	19
3.2.1. Analisis Kebutuhan <i>Input</i> .....	19
3.2.2. Analisis Kebutuhan <i>Process</i> .....	20
3.2.3. Analisis Kebutuhan <i>Output</i> .....	20
3.2. 4 Analisis Kebutuhan Antarmuka .....	20
3.3. Perancangan .....	21
3.3.1. HIPO ( <i>Hierarchy Plus Input Process Output</i> ) .....	22
3.3.2. VTOC ( <i>Visual Table Of Content</i> ) .....	22
3.3.3. <i>Table Overview</i> .....	23
3.3.4. Diagram Detail .....	25
3.4. Rancangan Antarmuka .....	28
3.4.1. Rancangan Halaman Awal .....	29
3.4.2. Rancangan Halaman Tentang .....	29
3.4.3. Rancangan Halaman Petunjuk .....	30
3.4.4. Rancangan Halaman Mulai .....	31
3.4.5. Rancangan Halaman Permainan .....	31
3.4.6. Rancangan Halaman Hasil .....	32
3.4.7. Rancangan Halaman Keluar .....	32
3.5. Rancangan Pengujian .....	33
3.6. Implementasi .....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
4.1. Tahapan Proses Pembuatan .....	38
4.1.1. Analisis Kebutuhan Perangkat .....	38
4.1.2. Modelling .....	38
4.1.3. Desain .....	38
4.1.4. Implementasi Program .....	39
4.2. Proses Pembangunan Aplikasi .....	39

4.3. Implementasi Antarmuka .....	41
4.3.1. Halaman Awal .....	41
4.3.2. Halaman Main .....	42
4.3.3. Halaman Petunjuk .....	45
4.3.4. Halaman Tentang .....	45
4.3.5. Halaman Keluar .....	46
4.3.6. Halaman <i>Score Level 1</i> .....	47
4.3.7. Halaman <i>Score Level 2</i> .....	47
4.3.8. Halaman <i>Score Level 3</i> .....	48
4.4. Implementasi <i>Code Program</i> .....	49
4.4.1. <i>Script Gerak Accelerometer</i> .....	49
4.4.2. <i>Script Random Posisi Balon</i> .....	49
4.4.3. <i>Script Random Soal</i> .....	50
4.4.4. <i>Script Peluru</i> .....	51
4.4.5. <i>Script Waktu</i> .....	52
4.5. Hasil Pengujian Aplikasi .....	52
4.6. Kelebihan dan Kekurangan .....	59
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>60</b>
5.1. Kesimpulan .....	60
5.2. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>
Pengujian dan Pengisian Kuesioner .....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Overview</i> .....	23
Tabel 3.2 Detail Diagram.....	26
Tabel 3.3 <i>Point</i> Pernyataan Kuesioner Untuk Murid.....	34
Tabel 3.4 <i>Point</i> Pernyataan Kuesioner Untuk Guru.....	36
Tabel 4.1 Daftar Responden Murid.....	53
Tabel 4.2 Daftar Responden Guru .....	53
Tabel 4.3 Kuesioner Responden Murid .....	54
Tabel 4.4 Kuesioner Responden Guru .....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sensor <i>Accelerometer</i> Vektor dan Sumbu .....	12
Gambar 2.2 Halaman Awal Adobe Flash Profesional CS6 .....	14
Gambar 2.3 Jendela Utama Adobe Flash Profesional CS6.....	14
Gamabr 2.4 Panel <i>Actions</i> .....	16
Gambar 3.1 Diagram VTOC .....	22
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Menu Awal.....	29
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Tentang.....	30
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Petunjuk .....	30
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Mulai .....	31
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Permainan.....	31
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Hasil .....	32
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Keluar.....	33
Gambar 4.1 Desain Aplikasi dan <i>Background</i> .....	39
Gambar 4.2 Proses <i>Import File</i> Gambar dan <i>Backsound</i> .....	40
Gambar 4.3 Pembuatan Aplikasi.....	41
Gambar 4.4 Halaman Awal.....	42
Gambar 4.5 Halaman Pilih <i>Level</i> .....	43
Gambar 4.6 Halaman Main <i>Level 1</i> .....	43
Gambar 4.7 Halaman Main <i>Level 2</i> .....	44
Gambar 4.8 Halaman Main <i>Level 3</i> .....	44
Gambar 4.9 Halaman Petunjuk .....	45
Gambar 4.10 Halaman Tentang .....	46
Gambar 4.11 Halaman Keluar.....	46
Gambar 4.12 Halaman <i>Score Level 1</i> .....	47
Gambar 4.13 Halaman <i>Score Level 2</i> .....	48
Gambar 4.14 Halaman <i>Score Level 3</i> .....	48
Gambar 4.15 <i>Script</i> Gerak <i>Accelerometer</i> .....	49
Gambar 4.16 <i>Script</i> <i>Random</i> Posisi Balon.....	50

Gambar 4.17 <i>Script Random</i> Soal.....	51
Gambar 4.18 <i>Script Peluru</i> .....	51
Gambar 4.19 <i>Script Waktu</i> .....	52
Gambar 4.20 Garis Kontinum Kuesioner Kalangan Murid.....	56
Gambar 4.21 Garis Kontinum Kuesioner Kalangan Guru.....	58



