

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

LEMBAR PERSEMBAHAN

HALAMAN MOTTO

RIWAYAT HIDUP

KATA PENGANTAR..... i

ABSTRAK..... ii

ABSTRACT..... iii

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR TABEL x

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1.Latar Belakang 1

1.2. Rumusan Masalah..... 4

1.3. Tujuan 5

1.4. Batasan Masalah 5

1.5. Metode Penelitian 5

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data	6
1.5.2. Metode Pengembangan Multimedia.....	6
1.6. Kerangka Pemikiran.....	8
1.7. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Media Pembelajaran.....	11
2.1.1. Manfaat Media Dalam Pembelajaran.....	12
2.1.2. Pembelajaran Berbasis Komputer	14
2.1.3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
2.1.3.1 Pembelajaran Dengan Media Komputer.....	18
2.1.3.2 Jenis Pembelajaran Dengan Komputer	19
2.1.4. <i>Game</i>	19
2.1.5. <i>Game</i> Edukasi	22
2.1.6. Pengertian <i>Multimedia</i>	23
2.1.6.1 Kategori <i>Multimedia</i>	23
2.1.6.2 Elemen <i>Multimedia</i>	24
2.1.6.3 Metode Pengembangan <i>Multimedia</i>	25
2.2. Pengertian Mengetik	26
2.2.1 Metode Pengetikan.....	27
2.2.2 Pengertian Mengetik Sepuluh Jari	28
2.3. Perancangan Sistem	29
2.4. Algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i>	30
2.5. Algoritma Dfs (<i>Depth-First Search</i>).....	31
2.6. <i>State Of The Art</i>	33

2.7 Python	38
2.8 Blender	39
2.9 Pengujian.....	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	43
3.1. Analisis Sistem.....	43
3.1.1. Analisis Masalah	43
3.1.2. Analisis <i>Game</i> Sejenis.....	44
3.1.3. Analisis <i>Game</i> yang Akan Dikembangkan	49
3.2. <i>Storyline</i>	50
3.3. <i>Gameplay</i>	51
3.4. Implementasi Algoritma <i>Fisher Yates</i>	52
3.5. Implementasi Algoritma Dfs (<i>Depth-First Search</i>)	53
3.6. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	56
3.6.1. Persiapan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak	56
3.6.2. Analisis Pengguna	56
3.6.3. Pengenalan Aplikasi.....	57
3.7 Perancangan	57
3.7.1 <i>Use Case Diagram</i>	57
3.7.1.1 Definisi Aktor	58
3.7.1.2 Definisi <i>Use Case</i>	58
3.7.1.3 Skenario <i>Use case</i>	59
3.7.2 <i>Activity Diagram</i>	61
3.7.3 <i>Sequence Diagram</i>	63
3.7.4 <i>Class Diagram</i>	64

3.8 Perancangan Sistem	65
3.9 Perancangan Antarmuka/ <i>User Interface</i>	66
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	70
4.1. Implementasi Sistem	70
4.1.1. Implementasi Algoritma.....	70
4.1.2. Implementasi Pada Game Engine <i>Blender</i>	75
4.1.3. Implementasi User Interface	75
4.2. Pengujian Fungsional	80
4.2.1. Uji Fungsi Halaman menu.....	81
4.2.2. Uji Fungsi Halaman Mengetik Cepat 10 Jari	81
4.2.3. Uji Fungsi Halaman Pencarian Puzzle	82
4.2.4. Uji Fungsi Halaman Keluar.....	83
4.3. Pengujian Beta	83
4.4. Kesimpulan Pengujian	88
4.5. Distribusi	88
BAB V PENUTUP	89
5.1. Kesimpulan	89
5.2. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	