

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
1.6 Sistematika Penulisan.	3
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Aksara Jawa.	5
2.2 Android	11
2.3 Pembelajaran	15
2.4 Multimedia	15
2.5 Permainan.....	17
2.6 Prototype.	17
2.7 Game Maker Studio.	19
BAB III : PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Gambaran Aplikasi.....	23
3.2 Analisa Kebutuhan	23

3.3 Desain Sistem.....	25
3.3.1 Alur Desain Aplikasi.....	25
3.3.2 Desain Interface Aplikasi.....	28
3.3.1 Skenario	33
3.3.2 Story Board	34
BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM	
4.1 Penginstalan Game Maker Studio.....	38
4.2 Mempersiapkan Materi GMS.....	38
4.2.1 Sprites.....	38
4.2.2 Objek.....	39
4.2.3 Sound	40
4.2.4 Background	41
4.2.5 Path.....	42
4.2.6 Room.....	43
4.3 Kebutuhan Aplikasi.....	44
4.3.1 Alur Pembelajaran.....	44
4.3.2 Pengkodean	44
4.3.3 Aturan main.....	45
4.3.4 Desain Interface	53
4.3.5 Objek Sinau 1	60
4.3.6 Objek Sinau 2.....	61
4.3.7 Objek Sinau 3.....	62
4.3.8 Tombol.....	63
4.3.9 Karakter.....	64
4.4 Pengujian.....	65
4.2.3 Pengujian Tombol Fungsi	65
4.5 Penjelasan Pengoperasian	72
4.6 Penerapan pada perangkat.....	74

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

4.5 Kesimpulan	79
4.6 Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN