

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir	2
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Pengertian Media	5
2.2. Media Pembelajaran	5
2.3. Pendidikan dan Iptek	6
2.4. Wayang	7
2.4.1. Hakikat Wayang	8
2.4.2. Sejarah Wayang	8
2.4.3. Perkembangan Pertunjukan wayang	9
2.5. Mahabarata	9
2.5.1. Pandawa dan Korawa	10

2.5.2.	Perang Baratayuda	11
2.6.	Android	12
2.7.	Multimedia.....	15
2.8.	Photoshop.....	15
2.9.	Game Maker.....	16
2.10.	Android SDK (Software Development Kit)	16
2.11.	FormatFactory	17
2.12.	Pembuatan Multimedia interaktif Wayang Sebelumnya	17
BAB III	RANCANGAN APLIKASI.....	19
3.1.	Deskripsi Aplikasi.....	19
3.2.	Analisa Kebutuhan.....	19
3.3.	Metode Perancangan.....	20
3.4.	Perancangan Aplikasi.....	21
3.4.1.	Perancangan Struktur Menu.....	21
3.5.	Desain Interface Aplikasi.....	26
3.5.1.	<i>Spalshscreen</i>	26
3.5.2.	Halaman Utama.....	26
3.5.3.	Menu Tentang	27
3.5.4.	Menu memilih Wayang.....	28
3.5.5.	Desain Menu Aplikasi Menu Nama Wayang.....	28
3.5.6.	Desain Menu Pilihan Nama wayang	29
3.5.7.	Desain Menu Pengenalan.....	30
3.6.	Skenario	32
3.7.	Penginstalan Awal Game Maker Studio.	33
BAB IV	IMPELMENTASI SISTEM	39
4.1.	Instalasi Game Maker Studio.....	39
4.2.	Mempersiapkan menu pada GMS.....	39
4.2.1.	Sprites	39
4.2.2.	Objek.....	41
4.2.3.	<i>Sound</i>	43
4.2.4.	<i>Baground</i>	44

4.2.5.	<i>Room</i>	44
4.3.	Kebutuhan Aplikasi	45
4.3.1.	Alur Pembelajaran.....	45
4.3.2.	Pengkodean (<i>Coding</i>).....	46
4.3.3.	Aturan main	46
4.3.4.	Objek Pengenalan Wayang	110
4.3.5.	Tombol pengenalan wayang	111
4.4.	Pengujian.....	113
4.5.	Penerapan Pada Perangkat	115
BAB V	118
PENUTUP	118
5.1.	Kesimpulan	118
5.2.	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	119