

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	1
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Penelitian.....	2
BAB II DASAR TEORI	4
2.1 Aplikasi	4
2.2 Konsep Dasar Game.....	4
2.2.1 Pengertian Game.....	4
2.2.2 Sejarah Perkembangan Game.....	5
2.2.2.1 Generasi Pertama.....	5
2.2.2.2 Generasi Kedua.....	6
2.2.2.3 Generasi Ketiga.....	7
2.2.2.4 Generasi Keempat.....	7
2.2.2.5 Generasi Kelima.....	8
2.2.2.6 Generasi Keenam.....	9
2.2.2.7 Generasi Ketujuh.....	9
2.2.2.8 Generasi Handheld.....	10
2.2.3 Jenis-jenis Game.....	12
2.3 Adobe Flash CS3	14
2.3.1 Action Scrip 3.0.....	15
2.4 Corel Draw X3.....	16
2.5 Metodologi Pengembangan Multimedia.....	17
2.6 Flowchard.....	20
2.7 Storyboard.....	22
2.8 Studi Pustaka.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	31
3.1 Konsep.....	31
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.2 Perancangan (Desain).....	33
3.2.1 Latar Belakang Cerita	33
3.2.2 Rincian <i>Game</i>	34
3.3 Flowchard Sistem Permainan.....	34
3.4 Perancangan Struktur Navigasi.....	40

3.5 Perancangan <i>Storyboard</i>	41
3.6 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	48
BAB IV IMPLEMENTASI	52
4.1 Implementasi Implementasi	52
4.2 Implementasi Halaman Utama.....	52
4.3 Implementasi Halaman Menu Utama.....	53
4.4 Implementasi Halaman Pilih Level	54
4.5 Implementasi Halaman Main <i>Level 1</i>	55
4.6 Implementasi Halaman Main <i>Level 2</i>	61
4.7 Implementasi Halaman Main <i>Level 3</i>	66
4.8 Implementasi Halaman <i>Pause</i>	71
4.9 Implementasi Halaman Pemain Menang.....	73
4.10 Implementasi Halaman Pemain Kalah.....	74
4.11 Implementasi Halaman Skor.....	75
4.12 Implementasi Halaman <i>High Score</i> „„„.....	77
4.13 Implementasi Halaman Pengaturan	78
4.14 Implementasi Halaman Bantuan.....	79
4.15 Implementasi Halaman Keluar.....	81
BAB V PENUTUP	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	83