

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Motto.....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
<b>BAB II ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>4</b>
2.1 Analisis Sistem .....	4
2.1.1 Sistem Perangkat Keras .....	4
2.1.2 Sistem Perangkat Lunak .....	5
2.1.3 Pengguna Sistem .....	6
2.2 Rancangan Game Bahasa .....	6
2.2.1 Skenario Game Bahasa .....	6
2.2.2 Rancangan Tampilan Game Bahasa .....	8
2.3 Rancangan Game Berhitung .....	9
2.3.1 Skenario Game Berhitung .....	10

2.3.2 Rancangan Tampilan Game Berhitung .....	12
<b>BAB III IMPELMANTASI</b> .....	14
3.1 Menciptakan Project Baru .....	14
3.2 Implementasi Game Berhitung .....	14
3.2.1 Halaman Pembuka .....	14
3.2.2 Game Memetik Buah.....	19
3.2.3 Game Penjumlahan dan Pengurangan .....	27
3.3 Implementasi Game Bahasa .....	31
3.3.1 Halaman Pembuka .....	31
3.3.2 Halaman Tema Permainan Bahasa .....	32
3.3.3 Halaman Permainan Bahasa .....	33
3.3.4 Implementasi Program Game Bahasa .....	35
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	33
4.1 Kesimpulan .....	39
4.2 Saran .....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	40
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram game bahasa .....	7
Gambar 2.2 Halaman pembuka game bahasa .....	8
Gambar 2.3 Tampilan <i>game</i> bahasa .....	8
Gambar 2.4 Tampilan game jawaban benar .....	9
Gambar 2.5 Tampilan halaman akhir game bahasa .....	10
Gambar 2.6 Diagram alir <i>game</i> berhitung .....	12
Gambar 2.7 Halaman pembuka dan menu <i>game</i> berhitung .....	13
Gambar 2.8 Halaman game berhitung .....	13
Gambar 2.9 Hasil jawaban salah dan benar .....	13
Gambar 2.10 Halaman penampil score .....	13
Gambar 3.1 Tampilan event caller .....	15
Gambar 3.2 Tampilan event home game petik buah .....	17
Gambar 3.3 Halaman pembuka game petik buah .....	19
Gambar 3.4 Tampilan game memetik buah .....	20
Gambar 3.5 Tampilan event sheet eventgame3 .....	21
Gambar 3.6 Menambahkan global variabel .....	21
Gambar 3.7 Hasil dari event lyrbuahchery .....	23
Gambar 3.8 Event btnjawab jawaban benar .....	23
Gambar 3.9 Game petik buah jawaban benar .....	24
Gambar 3.10 Event btnjawab jawaban salah .....	25
Gambar 3.11 Tampilan halaman akhir .....	25

Gambar 3.12 Tampilan event untuk halaman akhir .....	26
Gambar 3.13 Tampilan event game penjumlahan .....	28
Gambar 3.14 Tampilan permainan penjumlahan jawaban benar .....	30
Gambar 3.15 Tampilan permainan pengurangan jawban salah .....	30
gambar 3.16 Tampilan halaman akhir.....	31
Gambar 3.17 Tampilan halaman pembuka game bahasa .....	32
Gambar 3.18 Halaman pilihan tema permainan bahasa.....	33
Gambar 3.19 Tampilan game bahasa.....	33
Gambar 3.20 Variabel global match.....	35
Gambar 3.21 Event sheet untuk txtCapung .....	36
Gambar 3.22 Menambahkan instance variabel .....	37
Gambar 3.23 Validasi game bahasa.....	37