

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN DEWAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	2
1.7 Sistematika Penulisan.....	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Lingkungan.....	4
2.1.1 Sampah.....	4
2.2 Gim	4
2.3 Windows	5
2.4 Game Development Life Cycle	5
2.5 2 Dimensi (2D)	7
2.6 Platformer	7
2.7 Game Maker	8
2.8 <i>Black Box Testing</i>	8
2.9 Struktur Navigasi	10
2.10 Diagram Alir	10
2.11 Penelitian Terdahulu	10

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Kerangka Pemikiran	13
3.2 Tahap Inisiasi	14
3.3 Kebutuhan Hardware & Software.....	16
3.4 Tahap Pra-produksi.....	17
3.5 Tahap Produksi	22
3.6 Tahap Testing	30
3.7 Tahap Beta	31
3.8 Tahap Rilis	32

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Cara Instalasi.....	33
4.2 Hasil Tampilan Gim.....	34
4.3 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	37
4.4 Hasil Tahap Beta.....	38

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	40
5.2 Saran	40

DAFTAR PUSTAKA	41
----------------------	----

RIWAYAT HIDUP PENULIS	43
-----------------------------	----

LAMPIRAN