

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRACT.....	xii
ABSTRAKSI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A...Latar Belakang Masalah.....	1
B...Rumusan Masalah.....	3
C...Batasan Masalah.....	4
D...Tujuan Penelitian.....	4
E...Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
A... <i>Game</i>	5
B... <i>Construct</i>	13
C... <i>Langkah-Langkah Construct</i>	16

BAB III PEMBAHASAN.....	21
A...Perancangan.....	21
B...Implementasi.....	31
C...Uji coba aplikasi.....	36
 BAB IVPENUTUP.....	 41
A...Kesimpulan.....	41
B...Saran.....	41
 DAFTAR PUSTAKA.....	 42
 LAMPIRAN DOKUMENTASI.....	 43
 KUISIONER.....	 46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Layer</i>	14
Gambar 3.2 Properties.....	15
Gambar 3.3 Metode <i>Waterfall</i>	21
Gambar 3.4 Tampilan Awal <i>Game</i>	22
Gambar 3.5 Sistem Sampah.....	22
Gambar 3.6 Start Layout.....	23
Gambar 3.7 Sistem Button.....	23
Gambar 3.8 Sistem Gerak Musuh.....	24
Gambar 3.9 Sistem Pemain vs Musuh.....	25
Gambar 3.10 Sistem Pemain vs Sampah.....	26
Gambar 3.11 Sistem Pembuatan Animasi <i>Player</i>	27
Gambar 3.12 Sistem Miror Pemain.....	28
Gambar 3.13 Sistem <i>Popup and Game</i>	28
Gambar 3.14 Sistem Pembuatan Mesin.....	30
Gambar 3.15 Logo <i>Game</i>	31
Gambar 3.16 Tampilan Awal <i>Game</i>	32
Gambar 3.17 Pemain Berjalan.....	32
Gambar 3.18 Pemain Meloncat.....	33
Gambar 3.19 Mesin Sampah.....	33

Gambar 3.20 Gambar Sampah Organik.....	34
Gambar 3.21 Gambar Sampah Anorganik.....	34
Gambar 3.22 Gambar Flowcart Level 1.....	37
Gambar 3.23 Gambar Flowcart Level 2.....	39
Gambar 3.24 Gambar Dokumentasi 1.....	43
Gambar 3.25 Gambar Dokumentasi 2.....	43
Gambar 3.26 Gambar Dokumentasi 3.....	44
Gambar 3.27 Gambar Dokumentasi 4.....	44
Gambar 3.28 Gambar Dokumentasi 5.....	45
Gambar 3.29 Gambar Dokumentasi 6.....	45
Gambar 3.30 Gambar Kuisisioner 1.....	46
Gambar 3.31 Gambar Kuisisioner 2.....	46
Gambar 3.32 Gambar Kuisisioner 3.....	47
Gambar 3.33 Gambar Kuisisioner 4.....	47
Gambar 3.34 Gambar Kuisisioner 5.....	48
Gambar 3.35 Gambar Kuisisioner 6.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Uji Coba Aplikasi.....	36
----------------------------------	----