

6.	ACTIVITY DIAGRAM KELUAR.....	32
3.5.2.4	SEQUENCE DIAGRAM	32
3.5.2.5	ARSITEKTUR GAME EDUKASI BERBASIS SERVER	35
3.5.2.6	ANALISIS SPESIFIKASI KEBUTUHAN.....	35
3.5.2.7	RANCANGAN PENGAMBILAN DATA DAN ANALISISNYA	37
3.6	PERANCANGAN GAME PLAY	37
3.7	TARGET PEMAIN	38
3.8	PLATFORM YANG DIGUNAKAN	38
3.9	GAME ENGINE.....	38
3.10	TAHAP PRE-PRODUCTION.....	38
3.10.1	KARAKTER	39
3.10.1.1	HURUF	39
3.10.2	PERANCANGAN TAMPILAN	40
3.10.2.1	TAMPILAN PENDAFTARAN	40
3.10.2.2	TAMPILAN HALAMAN UTAMA	40
3.10.2.3	TAMPILAN MENU TENTANG.....	41
3.10.2.4	Tampilan Menu Pilih Mode.....	41
3.10.2.5	TAMPILAN PILIH GAME.....	42
3.10.2.6	TAMPILAN MENGENAL HURUF	42
3.10.2.7	TAMPILAN KUIS HURUF.....	43
3.10.2.8	TAMPILAN MENGENAL ANGKA	43
3.10.2.9	TAMPILAN KUIS ANGKA	44
3.10.2.10	TAMPILAN PILIH LEVEL	44
3.10.2.11	TAMPILAN MENU ANALISA.....	45
3.10.2.12	BACKGROUND	45
3.10.2.13	AUDIO	45
3.10.2.14	BUTTON	45
3.10.2.15	ANALISIS GAME YANG AKAN DIBUAT	45
BAB 4	47
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	47
4.1	TAHAP IMPLEMENTASI.....	47