

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	1. 1. Lokasi Penelitian .....	1
Gambar	2. 1. Petulangan Satwa Langka Menggunakan Construct 2 .....	5
Gambar	2.2. Permainan Digital Sebagai Terapi Kemampuan Sosial Anak Autis.	6
Gambar	2. 3. Game Edukasi Singkong Day .....	6
Gambar	2. 4. Kuisisioner Kebergunaan Game Edukasi.....	19
Gambar	3. 1. Kerangka Berfikir .....	23
Gambar	3. 2. Metode Perancangan Game.....	25
Gambar	3. 3. Use Case Diagram .....	26
Gambar	3. 4. Flowchart Game Edukas BerbasisServer .....	26
Gambar	3. 5. Activity Diagram Buka Aplikasi .....	27
Gambar	3. 6. Activity Diagram Register.....	28
Gambar	3. 7. Activity Diagram Login .....	29
Gambar	3. 8. Activity Diagram Login .....	30
Gambar	3. 9. Activity Diagram Menu Tentang.....	31
Gambar	3. 10. Activity Diagram Keluar .....	32
Gambar	3. 11. Sequence Diagram Menu Utama.....	33
Gambar	3. 12. Sequence Diagram Menu Bermain.....	34
Gambar	3. 13. Arsitektur Game Edukasi Berbasis Server .....	35
Gambar	3. 14. Rancangan Pengambilan Data Dan Analisisnya.....	37
Gambar	3. 15. Perancangan Game Play .....	38
Gambar	3. 16. Pre Production Karakter Huruf Besar.....	39
Gambar	3. 17. Pre Production Karakter Huruf Kecil .....	39
Gambar	3. 18. Pre Production Karakter Angka.....	39
Gambar	3. 19. Rancangan Tampilan Pendaftaran .....	40
Gambar	3. 20. Rancangan Halaman Utama .....	40
Gambar	3. 21. Rancangan Tampilan Tentang .....	41
Gambar	3. 22. Rancangan Tampilan Pilih Mode .....	41
Gambar	3. 23. Rancangan Tampilan Pilih Game .....	42
Gambar	3. 24. Rancangan Tampilan Mengenal Huruf.....	42
Gambar	3. 25. Rancangan Tampilan Kuis Huruf.....	43
Gambar	3. 26. Tampilan Mengenal Angka .....	43
Gambar	3. 27. Tampilan Kuis Angka.....	44
Gambar	3. 28. Tampilan Menu Pilih Level.....	44
Gambar	3. 29. Tampilan Menu Analisa .....	45
Gambar	4. 1. Tahap Implementasi Pembuatan Game Edukasi .....	47
Gambar	4. 2. Tampilan Implementasi Pendaftaran .....	48
Gambar	4. 3. Tampilan Implementasi Tentang.....	48
Gambar	4. 4. Tampilan Implementasi Halaman Utama .....	49
Gambar	4. 5. Tampilan Implementasi Bermain .....	49
Gambar	4. 6. Tampilan Implementasi Mengenal Huruf.....	50
Gambar	4. 7. Tampilan Implementasi Kuis Huruf .....	50