

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian .....	4
1.4. Manfaat Penelitian .....	4
1.5. Batasan Penelitian .....	5
BAB II.....	6
2.1. Pengertian Permainan Digital ( <i>Game</i> ) .....	6
2.2. Kekayaan Geografis, Sosial, Budaya Indonesia .....	9
2.3. Sistem Manajemen Basis Data .....	11
2.4. <i>Javascript</i> .....	13
2.5. <i>Visual Studio Code</i> .....	13
2.6. <i>Google Maps API</i> .....	14
2.7. SIG dalam pengembangan <i>Game</i> digital.....	14
2.8. Penelitian Sebelumnya .....	15
BAB III .....	22
3.1. Lokasi Penelitian & Pengujian.....	22

3.2.	Alat dan Bahan .....	23
3.3.	Tahapan Penelitian.....	24
3.3.1.	Persiapan dan Perencanaan.....	24
3.3.2.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	25
3.3.3.	Pengembangan Permainan .....	26
3.3.4.	Perancangan Desain User <i>Interface</i> .....	28
3.3.5.	Metode Pengujian Aplikasi.....	29
3.4.	Diagram Alir Penelitian .....	35
BAB IV	.....	36
4.1.	Penentuan Titik Soal dan Budaya yang Diambil .....	36
4.2.	Pengembangan Permainan Edukasi Berbasis Peta.....	42
4.4.	Uji Usabilitas Permainan Edukasi Berbasis Peta.....	60
BAB V	.....	71
5.1.	Kesimpulan .....	71
5.2.	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	.....	73
LAMPIRAN	.....	75