

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBARAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR PUSTAKA	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SEGMENT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.6.1. Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.6.2. Tahap Perancangan dan Implementasi.....	3
1.6.3. Tahap Pengujian Laporan	4
1.6.4. Tahap Penyusunan Laporan	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Penelitian Sebelumnya	6
2.2. Unity.....	12
2.3. Definisi Pembelajaran	14

2.4.	Game Edukasi.....	15
2.5.	Tahapan Pembuatan Game	16
2.5.1.	Menentukan Genre Game	16
2.5.2.	Software Game.....	17
2.5.3.	Menentukan Gameplay	17
2.5.4.	Menentukan Grafis.....	18
2.5.5.	Menentukan Suara.....	18
2.5.6.	Pembuatan.....	18
2.5.7.	Publicshing.....	18
2.6.	Permainan Ular Tangga.....	18
2.7.	Aplikasi Android	19
2.7.1.	Kelebihan Android.....	19
2.7.2.	Kelemahan Android	21
2.8.	Pengertian Use Case.....	21
2.9.	Pengertian Diagram Activity.....	22
2.10.	Pengertian Sequence Diagram.....	22
BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM.....		24
3.1.	Kebutuhan Fungsional.....	24
3.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	24
3.2.1.	Perangkat Lunak Yang Dibutuhkan	25
3.2.2.	Perangkat Keras Yang Dibutuhkan.....	26
3.3.	Perancangan Desain Sistem.....	28
3.3.1.	Use Case Diagram.....	28
3.3.2.	Diagram Activity.....	29
3.3.3.	Sequence Diagram	30

3.4.	Perancangan Data	30
3.4.1.	Perancangan Database.....	31
3.4.2.	Kamus Data.....	31
3.5.	Desain Interface.....	32
3.5.1.	Menu Utama.....	32
3.5.2.	Menu Pertanyaan Pada Game	33
3.5.3.	Menu Skor Tertinggi	33
3.6.	Story Board.....	34
3.6.1.	Menu Utama.....	34
3.6.2.	Papan Ular Tangga.....	35
3.6.3.	Pertanyaan Pada Game.....	36
3.6.4.	Skor Tertinggi	36
BAB IV IMPLEMENTASI.....		38
4.1.	Implementasi	38
4.1.1.	Implementasi Program Game.....	38
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....		43
5.1.	Data Hasil Percobaan	43
5.2.	Pembahasan	44
5.2.1.	Pembahasan Fitur	44
5.2.2.	Pembahasan Source Code	46
5.3.	Skala Likert	50
5.3.1.	Hasil Kuesioner	52
BAB VI PENUTUP		54
6.1.	Kesimpulan.....	54
6.2.	Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA	56
----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Login	31
Tabel 3. 2 History.....	32
Tabel 5. 1 Data Hasil Percobaan	43
Tabel 5. 2 Jawaban Yang Dipilih.....	51
Tabel 5. 3 Bobot Nilai.....	51
Tabel 5. 4 Tabel Hasil Kuesioner.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Use Case Diagram.....	28
Gambar 3. 2 Activity Diagram.....	29
Gambar 3. 3 Sequence Diagram.....	30
Gambar 3. 4 Perancangan Database.....	31
Gambar 3. 5 Menu Utama.....	32
Gambar 3. 6 Menu Pertanyaan Pada Game	33
Gambar 3. 7 Skor Tertinggi	33
Gambar 3. 8 Menu Utama.....	34
Gambar 3. 9 Papan Ular Tangga	35
Gambar 3. 10 Pertanyaan Pada Game.....	36
Gambar 3. 11 Skor Tertinggi	36
Gambar 4. 1 Mulai Permainan	39
Gambar 4. 2 Papan Ular Tangga	41
Gambar 4. 3 Pertanyaan	42
Gambar 4. 4 Layar Highscore	42
Gambar 5. 1 Mulai Permainan	44
Gambar 5. 2 Papan Ular Tangga	45
Gambar 5. 3 Pertanyaan	45
Gambar 5. 4 Layar Highscore	46

DAFTAR SEGMENT

Segmen 5. 1 Main Menu	46
Segmen 5. 2 Game Control	47
Segmen 5. 3 Dadu	49