

Daftar Isi

Lembar Pernyataan.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Abstrak	iii
Abstract.....	iv
Lembar Persembahan	v
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Istilah.....	xiii
BAB 1 Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Metodologi Penyelesaian Masalah	3
1.5.1. Analisis Kebutuhan	3
1.5.2. Perancangan <i>User Interface</i> /GUI	3
1.5.3. Pemograman.....	3
1.5.4. Pengujian/ <i>testing</i>	3
1.6. Pembagian Tugas Anggota.....	4
BAB 2 Tinjauan Pustaka	6
2.1. Latar Belakang Sejarah.....	6

2.1.1.	Masa Penjajahan Belanda.....	6
2.1.2.	Perlawanan Terhadap Belanda.....	7
2.1.3.	Pembentukan Organisasi Muda Indonesia.....	7
2.1.4.	Masa Penjajahan Jepang.....	7
2.1.5.	Persiapan Kemerdekaan Indonesia	8
2.1.6.	Pembacaan dan Penyiaran Teks Proklamasi	8
2.2.	<i>Game</i>	9
2.2.1.	Kategori Dalam <i>Game</i>	9
2.2.2.	Tipe dalam game.....	9
2.3.	Bahasa Pemrograman	10
2.4.	Unity.....	10
BAB 3	Analisis Kebutuhan dan Perancangan Aplikasi	11
3.1.	Analisis Kebutuhan.....	11
3.2.	Gambaran Umum Sistem	11
3.3.	Kebutuhan Sistem	12
3.3.1.	Hardware	12
3.3.2.	Software	13
3.4.	Diagram Alur Sistem.....	13
3.5.	Perancangan Antarmuka.....	19
BAB 4	Implementasi dan Pengujian Aplikasi	21
4.1.	Struktur Kode	21
4.1.1.	Menu.....	21
4.1.2.	<i>Game Level</i>	22
4.1.3.	Quiz	26
4.1.4.	LoadingScreen.....	26
4.2.	Perancangan Pengujian.....	27

4.3.	Hasil Pengujian	28
4.3.1.	Pengujian Fungsionalitas	28
4.3.2.	Pengujian Pengetahuan User.....	31
4.3.3.	Pengujian Kegunaan Aplikasi	32
4.3.4	Pengujian Fitur Aplikasi.....	32
BAB 5	Kesimpulan dan saran	34
5.1.	Kesimpulan.....	34
5.2.	Saran	34
	Daftar Pustaka.....	35
	Lampiran 1	36