

Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR ISTILAH	XI
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	1
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	4
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 RAMBU LALU LINTAS	5
2.1.1 Sejarah Rambu Lalu Lintas	5
2.1.2 Jenis Rambu Lalu Lintas	6
2.2 MEDIA PEMBELAJARAN.....	7
2.2.1 Macam-Macam Media Pembelajaran.....	7
2.3 GAME	9
2.3.1 Dasar-dasar Game.....	9
2.4 GAME EDUKASI.....	10
2.4.1 Prinsip Game Edukasi.....	10
2.5 CONSTRUCT.....	11
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	12
3.1 ANALISIS SISTEM.....	12
3.1.1 Gambaran Umum Sistem	13
3.1.2 Target User.....	14
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat	14
3.1.4 Diagram Alur Sistem (Flowchart)	15
3.2 ANALISIS KEBUTUHAN APLIKASI	16
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat	16
3.3 PERANCANGAN SISTEM	16
3.3.1 Story Line	16
3.3.2 Story Board	17
3.3.3 Rancangan Antarmuka Aplikasi	19
3.3.4 Perancangan Fungsionalitas	24
3.3.4.1 Usecase Diagram.....	24
3.3.4.2 Skenario Usecase	25
3.3.4.3 Activity Diagram.....	35
A. Menu Bermain	35

B. Menu Belajar.....	36
C. Menu Tentang Kami.....	36
D. Menu Highscore.....	37
E. Menu Keluar	38
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN GAME.....	40
4.1 STRUKTUR KODE.....	40
4.2 HASIL PENGUJIAN	48
4.2.1 Testing Implementasi Game	48
4.2.2 Hasil Survei Game	50
4.2.3 Analisis Hasil Survey.....	54
5. KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1 KESIMPULAN.....	56
5.2 SARAN	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN A: DATA PENGUJIAN.....	58