

# Daftar Isi

<b>Lembar Pernyataan.....</b>	<b>2</b>
<b>Lembar Pengesahan.....</b>	<b>3</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>i</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>ii</b>
<b>Lembar Persembahan .....</b>	<b>iii</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>iv</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>v</b>
<b>Daftar Gambar.....</b>	<b>vi</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Istilah.....</b>	<b>viii</b>
<b>Bab I Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah.....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota .....	4
<b>Bab II Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>5</b>
2.1 Konsep Budaya .....	5
2.2 Permainan Edukasi .....	6
2.3 Platformer Dan Action Adventure .....	7
2.4 Unity 3d Game Engine .....	7
2.5 Perangkat Lunak Pengolah Gambar .....	8
<b>Bab III Analisis Kebutuhan Dan Perancangan Aplikasi Permainan .....</b>	<b>9</b>
3.1 Deskripsi Aplikasi Permainan.....	9
3.3 Tahapan Rancangan Dan Implementasi .....	13
<b>Bab IV Implementasi Dan Pengujian Aplikasi .....</b>	<b>16</b>
4.1 Implementasi Aplikasi.....	16
4.2 Pengujian Aplikasi.....	20
<b>Bab V Kesimpulan Dan Saran.....</b>	<b>41</b>
5.1 Kesimpulan .....	41
5.2 Saran.....	41
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>42</b>
<b>Lampiran A .....</b>	<b>44</b>