

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Abstrak.....	vi
<i>Abstract</i>	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xiii
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	3
1.5 Metodologi Pengerjaan	3
1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan	4
Bab 2 Tinjauan Pustaka	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Teori Penunjang	6
2.2.1 <i>Game</i> Edukasi	6
2.2.2 <i>Game Puzzle</i>	6
2.2.3 <i>Storyboard</i>	7
2.2.4 Android	7
2.2.5 CorelDraw.....	7
2.2.6 Unity	7
2.2.7 Zetcil: <i>Game Mechanic Framework for Unity Game Engine</i>	7
2.2.8 Finite State Machine	8

2.2.9	Skala Likert.....	8
Bab 3	Metodologi Pengerjaan PA	9
3.1	<i>Initiation</i>	9
3.2	<i>Pre-Production</i>	10
3.2.1	<i>Gameplay</i>	10
3.2.2	<i>Flowchart</i>	12
3.2.3	<i>Storyboard</i>	13
3.2.4	<i>Assets</i>	15
3.3	<i>Production</i>	15
3.3.1	Modul <i>Puzzle</i> pada Unity.....	15
3.3.2	Menu Pilih Level.....	16
3.3.3	<i>Gameplay</i>	17
3.3.4	<i>Export Package</i> Modul <i>Puzzle</i> dan <i>Import Package</i> ke <i>Project Aplikasi Schule</i> ... 19	
3.3.5	Pembuatan Prolog Instruksi Permainan	20
3.3.6	Pembuatan Fungsi <i>Pause</i>	21
3.4	<i>Testing</i>	21
3.5	<i>Beta</i>	22
3.6	<i>Release</i>	22
Bab 4	Implementasi dan Pengujian	23
4.1	Implementasi	23
4.1.1	<i>Splash Screen</i>	23
4.1.2	Menu Halaman Utama	25
4.1.3	Menu Pilih Permainan.....	26
4.1.4	Menu Pilih Level.....	26

4.1.5	<i>Gameplay Puzzle Game</i>	27
4.1.6	<i>Results Game</i>	31
4.2	Pengujian.....	33
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i>	33
4.2.2	Pengujian <i>Beta</i>	34
Bab 5	Penutup.....	36
5.1	Kesimpulan.....	36
5.2	Saran.....	36
	Daftar Pustaka.....	37
	LAMPIRAN.....	40