

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB1 PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang.....	10
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan	11
1.4 Batasan Masalah	11
1.5 Definisi Operasional	12
1.6 Metode Pengerjaan	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Solusi – solusi yang telah ada sebelumnya.....	13
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	14
2.2.1 Rambu Lalu Lintas	14
2.2.2 Permainan Edukasi.....	15
2.2.3 User Interface.....	15
2.2.4 User Experience	15
2.2.5 Figma.....	16
2.2.6 Adobe Photoshop.....	16
2.2.7 Draw.io	16
2.2.8 Pixel Art	16
2.2.9 PixilArt	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	18
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	18
3.1.1 Konsep (Concept).....	18

3.1.2 Perancangan (Design)	23
3.1.3 Material Collecting	36
3.1.4 Assembly	38
3.1.5 Testing	38
3.1.6 Distribution	38
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	39
4.1 Implementasi	39
4.1.1 Lingkungan Implementasi	39
4.1.2 Implementasi Antarmuka.....	40
4.1.3 Implementasi Game Edukasi.....	44
4.2 Testing (Pengujian)	50
4.2.1 Alpha Testing.....	50
4.2.2 Beta Testing.....	53
BAB 5 KESIMPULAN	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
DAFTAR LAMPIRAN	56