

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Jadwal Pelaksanaan.....	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Kajian Pustaka.....	13
2.2. Landasan Teori.....	19
2.2.1. Sampah.....	19
2.2.2. <i>Game</i> Edukasi	20
2.2.3. <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC)	20
2.2.4. Construct 3	26
2.2.5. <i>Blackbox Testing</i>	27
2.2.6. <i>System Usability Scale</i> (SUS)	27
2.2.7. <i>Repeated Measures Anova</i>	28
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	30
3.1. Perancangan Sistem	30
3.1.1. <i>Use Case Diagram</i>	30
3.1.2. <i>Activity Diagram</i>	32
3.1.3. Struktur Navigasi	35
3.2. Diagram Blok.....	37

3.3.	Fungsi dan Fitur	39
3.3.1.	Fungsi.....	39
3.3.2.	Fitur	39
3.4.	Desain Perangkat Lunak	40
3.4.1.	Alat dan Bahan Penelitian.....	40
3.4.2.	<i>Initiation</i>	40
3.4.3.	<i>Pre-Production</i>	41
3.4.4.	<i>Production</i>	48
BAB 4	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	58
4.1.	<i>Testing</i>	58
4.1.1.	<i>Blackbox Testing (Alpha)</i>	58
4.1.2.	<i>Beta</i>	62
4.2.	<i>System Usability Scale</i>	63
4.3.	<i>Repeatead Measures Anova</i>	66
4.4.	<i>Release</i>	69
4.5.	Analisis Hasil	70
4.5.1.	Analisis Sesudah Penggunaan <i>Game</i>	70
4.5.2.	Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penggunaan <i>Game</i>	70
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1.	Kesimpulan	72
5.2.	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN		79