

DAFTAR ISI

HALAM JUDUL	1
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Rencana Kegiatan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 <i>Game</i>	12
2.2.2 <i>Game</i> Edukasi	12
2.2.3 <i>Android</i>	12
2.2.4 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	13
2.2.5 <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	16
2.2.6 <i>Unity 2D</i>	18
2.2.7 Bahasa Pemrograman C#	18
2.2.8 <i>Black Box</i>	18
2.2.9 <i>Metode SUS (System Usability Scale)</i>	19
BAB III PERANCANGAN SISTEM	23
3.1 Perancangan Sistem	23
3.2 Diagram Alir Penelitian	23
3.2.1 Identifikasi dan Pengumpulan Data	24
3.2.2 Studi Literatur	24

3.2.3	<i>Initiation</i>	24
3.2.4	<i>Pre-production</i>	25
3.2.5	<i>Production</i>	38
3.2.6	<i>Testing</i>	38
3.2.7	<i>Beta</i>	43
3.2.8	<i>Release</i>	45
3.3	Fungsi dan Fitur	45
3.4	Desain Perangkat Lunak dan Keras	45
3.4.1	Perangkat Keras	46
3.4.2	Perangkat Lunak	46
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS		47
4.1	<i>Production</i> (Produksi)	47
4.1.1	<i>Aset 2D Pixel</i>	47
4.1.2	Pembuatan <i>Game</i> Edukasi	50
4.2	<i>Testing</i> (Pengujian)	58
4.3	<i>Beta</i>	62
4.4	<i>Release</i>	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN		79