

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM .....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN DEWAN PENGUJI .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Sistematika Penyusunan.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 <i>Matching Game</i> .....	8
2.3 Gim Edukasi.....	8
2.4 Bahasa Inggris.....	8
2.5 Diagram Alir .....	9
2.6 Figma .....	10
2.7 <i>HyperText Markup Language</i> (HTML) .....	11
2.8 JavaScript .....	11
2.9 <i>Cascading Style Sheet</i> (CSS) .....	11
2.10 <i>Black Box</i> .....	12

2.11 <i>User Experience</i> .....	12
2.12 <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i> .....	12

### BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Pemikiran.....	14
3.2 Kerangka Penelitian .....	15
3.3 Tahap Inisiasi .....	16
3.3.1 Konsep Permainan .....	16
3.3.2 Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	18
3.3.2.1 Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	18
3.3.2.2 Analisis Kebutuhan <i>Software</i> .....	19
3.4 Tahap Pra-Produksi.....	19
3.4.1 Diagram Alir .....	20
3.4.2 Struktur Navigasi .....	25
3.4.3 <i>Storyboard</i> .....	25
3.4.4 Aset Materi.....	30
3.4.5 Aset Permainan .....	32
3.5 Tahap Produksi .....	43
3.6 Tahap Uji Coba .....	47
3.6.1 <i>Black Box Testing</i> .....	48
3.6.2 Uji Coba Perangkat .....	52
3.7 Tahap Beta .....	52
3.7.1 <i>User Experience Testing</i> .....	52
3.8 Tahap Rilis .....	53

### BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Panduan Gim.....	54
4.1 Tampilan Gim .....	55
4.2 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> .....	64
4.3 Hasil Pengujian Perangkat .....	69
4.4 Hasil Pengujian <i>User Experience</i> .....	76

### BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan .....	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	83
RIWAYAT HIDUP PENULIS .....	86
LAMPIRAN	

