

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	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Sistematika Penelitian	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Game Development Life Cycle.....	6
2.2 Game	7
2.3 Gim Edukasi.....	7
2.4 Game Engine	8
2.5 Unity Game Engine.....	9
2.6 Kuis	9
2.7 Black Box Testing.....	9
2.8 Flowchart	10
2.9 Tipe Data.....	11
2.10 Penelitian Terdahulu	11
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Kerangka Pemikiran.....	ix 14

3.2 Tahap Inisiasi	15
3.2.1 Game Element	16
3.2.1.1 Elemen Formal.....	17
3.2.1.2 Elemen Dramatis.....	18
3.2.2 Hardware & Software Requirements	19
3.3 Tahap Pra-Produksi	20
3.3.1 Menu Navigasi	21
3.3.2 Game Mockup	22
3.3.3 Game Assets	25
3.4 Tahap Produksi.....	30
3.5 Tahap Uji Coba	48
3.5.1 Skenario Uji Coba.....	48
3.6 Tahap <i>Beta</i>	53
3.7 Tahap Rilis	54
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Tutorial Instalasi Gim	55
4.2 Tampilan Gim	57
4.3 Hasil Uji Coba Black Box.....	64
4.4 Hasil Tahap <i>Beta</i>	72
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN ^{ss}	
5.1 Simpulan	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
RIWAYAT HIDUP PENULIS	79
LAMPIRAN	