

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN DEWAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPS.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Permainan.....	7
2.2 Video Gim.....	7
2.3 Gim edukasi	7
2.4 Kuis	7
2.5 Game Development Life Cycle.....	7
2.6 <i>Game Design</i>	9
2.7 Kendaraan Bermotor	10
2.8 Aturan Lalu Lintas.	10
2.9 Unity.....	11
2.10 C#(C Sharp)	11
2.11 Android OS	11

2.12 Adobe Photoshop	12
2.13 Black-Box Testing.	12
2.14 Diagram Alir	12
2.15 Balsamiq Wireframe	13
2.16 Penelitian Terdahulu	13

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pra-penelitian	17
3.1.1 Instrumen Penelitian.....	18
3.2 Proses Penelitian	18
3.2.1 Insiasi	19
3.2.2 Pra-produksi	23
3.2.3 Produksi	32
3.2.4 Pengujian.....	113
3.2.4.1 Scenario pengujian.....	114
3.2.5 <i>Beta</i>	115
3.2.6 Rilis	117

BAB 4 HASIL DAN EVALUASI.....

4.1 Instalasi	118
4.2 Tampilan Aplikasi.....	119
4.3 Hasil pengujian Black Box.	127
4.4 Hasil Pengujian pada perangkat lain	130
4.5 Hasil pengujian <i>Beta</i>	130

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	134
5.2 Saran.....	134

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP PENULIS	140
-----------------------------	-----

LAMPIRAN