

## 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 .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 <i>Game Engine</i> .....	7
2.2 Unity .....	7
2.3 Bandar Udara.....	7
2.4 <i>Game Edukasi</i> .....	7
2.5 Android.....	8
2.6 Paint.NET .....	8
2.7 <i>Black Box Testing</i> .....	8
2.8 <i>Balsamiq Wireframes</i> .....	8
2.9 <i>Game Design</i> .....	8
2.10 Elemen Gim .....	9
2.11 SOP Pelayanan Pada Bandar Udara Internasional .....	10
2.12 Bandar Udara Internasional .....	12
2.13 Angkutan Udara Luar Negeri .....	12
2.14 <i>User Experience (UX)</i> .....	13
2.15 Kategori Genre Permainan Video .....	13
2.16 GDLC ( <i>Game Development Life Cycle</i> ).....	14
2.17 <i>Flowchart</i> .....	15
2.18 Penelitian Terdahulu .....	16
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Pra – Penelitian .....	20

3.2	Tahapan Pengembangan Aplikasi .....	21
3.2.1	Inisiasi .....	21
3.2.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat .....	23
3.2.2	Pra – Produksi.....	24
3.2.2.1	Struktur Navigasi .....	25
3.2.2.2	<i>Mockup</i> .....	27
3.2.2.3	<i>Flowchart</i> .....	34
3.2.3	Produksi .....	34
3.2.3.1	Pembuatan <i>Project Unity</i> .....	35
3.2.3.2	Susunan Direktori Folder Aset.....	36
3.2.3.3	Aset Gim.....	37
3.2.3.4	Pembuatan <i>Scene</i> Menu Utama .....	43
3.2.3.5	Pembuatan <i>Scene</i> Eksplorasi .....	46
3.2.3.6	Pembuatan <i>Scene</i> Kuis .....	64
3.2.3.7	Pembuatan <i>Scene</i> Skor Tertinggi .....	74
3.2.4	Uji Coba .....	78
3.2.5	Pengujian <i>User Experience</i> .....	80
3.2.6	Rilis.....	81
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Pembuatan Aplikasi.....	82
4.2	Tampilan Gim Prosedur Bandara.....	83
4.2.1	Tampilan Eksplorasi .....	84
4.2.2	Tampilan Kuis .....	91
4.2.3	Tampilan Skor Tertinggi.....	92
4.3	Hasil Pengujian <i>BlackBox</i> .....	93
4.4	Hasil Pengujian <i>User Experience</i> dan Kebermanfaatan.....	94
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Simpulan.....	99
5.2	Saran .....	99
DAFTAR PUSTAKA .....		101
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....		104
LAMPIRAN		