

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN DEWAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI / TESIS	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Manfaat Penelitian untuk peneliti	4
1.5.2. Manfaat Penelitian untuk pengguna	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Video Game.....	5
2.2 Edukasi.....	5
2.3 Gim Edukasi	5
2.4 <i>UNITY Game Engine</i>	5
2.5 Kata per menit/KPM	6
2.6 <i>Game Development Life Cycle</i>	6
2.7 Komputer.....	8
2.8 Teori <i>Game Design</i>	8
2.9 Diagram Alir.....	9
2.10 Pengalaman Pengguna	10

2.11	Pengujian <i>Black Box</i>	10
2.12	Penelitian Terdahulu	11

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Pra-Penelitian	15
3.2	Proses Penelitian.....	15
3.2.1	Inisiasi.....	15
3.2.2	Pra-Produksi.....	19
3.2.3	Perancangan Struktur Navigasi.....	22
3.2.4	Diagram Alir	24
3.2.5	Produksi	25
3.2.6	Pengujian <i>Black Box</i>	70
3.3	Beta	71
3.4	Rilis	73

BAB 4 HASIL DAN EVALUASI

4.1	Pembuatan Aplikasi	74
4.2	Tampilan Menu Utama	75
4.3	Tampilan Cara Bermain.....	75
4.4	Tampilan Permainan.....	76
4.5	Tampilan Kredit.....	78
4.6	Hasil Pengujian.....	78
4.7	Pengujian Beta.....	80

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan	86
5.2	Saran	86

DAFTAR PUSTAKA	87
----------------------	----

RIWAYAT HIDUP	89
---------------------	----

LAMPIRAN