

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. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Perang Dunia 1.....	6
2.2. <i>Game-Based Learning</i> (GBL).....	6
2.3. Unity	7
2.4. <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC).....	7
2.5. Platform Windows	8
2.6. Game Design.....	8
2.7. Elemen – Elemen dalam Gim	9
2.8. Penelitian Terdahulu	11
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Kerangka Pemikiran.....	15
3.2. Inisiasi	16
3.2.1. Konsep Rancangan Gim	17
3.2.2. Elemen Dramatis.....	18
3.2.3. Sistem Dinamis	19
3.2.4. Analisis Perangkat	20
3.2.5. <i>Requirement</i> Pengguna	20
3.3. Pra-Produksi.....	21
3.3.1. Storyboard.....	21
3.3.2. Struktur Navigasi	21
3.3.3. <i>Mockup</i>	22
3.3.4. Flowchart	25

3.3.5.	List Aset dan Soal	26
3.4.	Produksi	40
3.5.	Testing.....	45
3.6.	Beta	47
3.7.	Rilis.....	47
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Hasil	48
4.1.1.	Instalasi	48
4.1.2.	Tampilan Aplikasi.....	48
4.2.	Hasil Uji Coba.....	53
4.3.	Hasil Tahap Beta Oleh Tester	55
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1.	Simpulan	59
5.2.	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		60
RIWAYAT HIDUP PENULIS		62
LAMPIRAN		



KALBIS Institute

Transforming • Hearts and Minds