

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
Kata Pengantar	vii
Abstrak.....	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Simbol	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Luaran Penelitian	4
1.4.1 Artikel Ilmiah.....	4
1.4.2 Hasil Produk.....	4
1.4.3 Luaran Penelitian	4
1.5 Kegunaan Program.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
1.1 Landasan Teori.....	6
1.1.1 Teori Game Edukasi	6
1.1.2 Perangkat Lunak	8
1.2 Penelitian Terkait	12
BAB III METODE PELAKSANAAN	14
1.1 Tahap Perencanaan	14
1.2 Tahap Desain dan Sistem Aplikasi	15

1.2.1 Perancangan User Interface <i>Game</i>	15
1.2.2 Perancangan Level <i>Game</i>	18
1.3 Tahap Perancangan Program	19
1.4 Implementasi	21
1.5 Tahap Testing dan Evaluasi	26
1.5.1 Blackbox Testing	26
1.5.2 Alpha Testing	27
1.5.3 Beta Testing	28

BAB VI HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI KHUSUS..... 28

4.1 Hasil Dan Pembahasan	28
4.2 Potensi Dan Peluang	35
4.2.1 Kuesioner	35
4.2.2 Manajemen Data	36
4.2.3 Validasi	36

BAB V PENUTUP..... 37

5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	38

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN

Lampiran A. Penggunaan dana

Lampiran B. Bukti-bukti pendukung kegiatan

Lampiran C. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme

Lampiran D. Kuesioner

Lampiran E. Sertifikat Hak Kekayaan Intelektual(HKI)