

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	vi
RINGKASAN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan.....	1
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir.....	2
1.5 Luaran.....	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Solusi-Solusi Yang Telah Ada Sebelumnya.....	3
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	4
2.2.1 Kurikulum 2013.....	4
2.2.2 Zetcil Game Mechanic Framework.....	5
2.2.3 Android.....	5
2.2.4 CorelDraw.....	5
2.2.5 Unity.....	5
2.2.6 User Interface.....	6
BAB 3 METODE PELAKSANAAN.....	7
3.1 Concept.....	7
3.2 Design.....	7
3.3 Material Collecting.....	12
3.4 Assembly.....	16

3.4.1	Pembuatan Objek 2d.....	16
3.4.2	Pembuatan Button.....	19
3.4.3	Pembuatan Background dan Splashscreen	21
3.4.4	Pembuatan Gameplay Kuis Cocokan Nama Hewan.....	24
3.4.5	Pembuatan Gameplay Kuis Jawab Soal.....	25
3.4.6	Pembuatan Tampilan Pop-up.....	26
BAB 4 IMPELEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		27
4.1	Implementasi.....	27
4.1.1	Splashscreen.....	27
4.1.2	Tampilan Menu.....	27
4.1.3	Tampilan Menu Mulai.....	28
4.1.4	Tampilan Game Play Kuis Jawab Pertanyaan.....	28
4.1.5	Tampilan Game Play Kuis Cocokan Nama Hewan.....	30
4.1.6	Tampilan Materi Nama-Nama Hewan.....	31
4.1.7	Tampilan Tentang.....	32
4.2	Pengujian	33
4.2.1	Pengujian Lapangan.....	33
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		37
KESIMPULAN.....		37
SARAN.....		37
DAFTAR PUSTAKA.....		38
LAMPIRAN.....		39