

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan.....	2
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.....	5
2.2.1 Game Edukasi.....	5
2.2.2 Game 2D.....	5
2.2.3 Genre Game.....	5
2.2.4 Android.....	5
2.2.5 Unity	5
2.2.6 Kurikulum 2013 Buku Tematik.....	6
2.2.7 Corel Draw Graphic Suite 2020	6
2.2.8 Figma.....	6
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	7
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	7
3.1.1 Concept (Pengonsepan)	7
3.1.2 Design (Perancangan).....	7
3.1.2.1 Use Case Diagram.....	7
3.1.2.2 Flowchart	9
3.1.2.3 Mockup Aplikasi.....	10
3.1.3 Material Collecting (Pengumpulan Materi).....	11
3.1.4 Assembly (Perakitan).....	11

3.1.5	Testing (Pengujian).....	11
3.1.6	Distibusi (Pendistribisian).....	11
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	12
4.1	Implementasi	12
4.2	UI Button.....	12
4.1.1	Main Menu	13
4.1.2	Main Info.....	13
4.1.3	Kebutuhan Kuis.....	14
4.1.4	Pengimplementasi Kuis Aplikasi Game Edukasi 2D LEARN	17
4.1.5	Exit	18
4.3	Pengujian.....	19
4.3.1	Black Box Testing	19
4.3.2	Kuisisioner.....	51
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1	KESIMPULAN	57
5.2	SARAN.....	57
	DAFTAR PUSTAKA.....	vii