

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
ABSTRAK	2
ABSTRACT	3
DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM	7
DAFTAR LAMPIRAN	8
BAB1 PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	1
Tujuan	1
Batasan Masalah	1
Definisi Operasional	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	3
2.1 Game Pemandangan	3
2.2 Landasan Teori	4
2.2.1 Serious Game	4
2.2.2 Pengertian Android	6
2.2.3 Android 7.0 (Nougat)	7
2.2.4 Pengertian Unity	9
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	11
3.1 Analisis	11
3.1.1 Analisis Kebutuhan User	11
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	11
3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	11
3.1.4 Analisis Materi Pembelajaran	12
3.2 Perancangan	12
3.2.1 Tech & Art Development	12
3.2.2 Learning Mechanic	13

3.2.3 Assessment Mechanic	15
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	17
4.1 Implementasi	17
4.1.1 Implementasi Interface	17
4.1.1.1 Interface Menu Pilihan Game	17
4.1.1.2 Interface Teks Learning	17
4.1.1.3 Interface Catch Game	18
4.1.2 Implementasi Learning Mechanic	19
4.1.2.1 Teks Learning	19
4.1.3 Implementasi Assessment Mechanic	19
4.1.3.1 Catch Game Mechanic	19
4.1.3.2 Flowchart	20
4.2 Pengujian dan Testing	21
4.2.1 Pengujian Black Box	21
4.2.1.1 Instalasi	21
4.2.1.2 Splash screen	22
4.2.1.3 Main Menu	22
4.2.1.3 Tombol Menu	23
4.2.1.4 vidio learning	24
4.2.1.5 Teks learning	25
4.2.1.6 Catch Game	25
4.2.2 Hasil Black Box	26
4.2.3 Pengujian performa	27
4.2.4 User Experience Questionnaire	28
4.2.5 Implementasi	30
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	36
5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	38