

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang Masalah	9
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan	11
1.4 Manfaat	11
1.5 Batasan Masalah	11
1.6 Sistematika Penulisan	12
BAB II DASAR TEORI	13
2.1 Kebersihan Lingkungan	13
2.2 <i>Game</i> Edukasi	13
2.3 <i>Game</i> Labirin	15
2.4 <i>Cellular Automata</i>	17
BAB III PERANCANGAN SISTEM	19
3.1 Perancangan Antarmuka	19
3.1.1 <i>Map</i> dan <i>Obstacle Wall</i>	22
3.1.2 <i>Non Playable Character (NPC)</i>	23
3.1.3 <i>Pickup</i> Objek dan Misi	24
3.1.4 Fungsi dan Fitur	26
3.2 Desain Tampilan <i>Game</i>	26
3.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	28
3.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	28
BAB IV SKENARIO PENGUJIAN	29
4.1 Implementasi <i>Pickup</i> Objek Berupa Sampah	29
4.1.1 <i>Source Code</i> Perancangan <i>Pickup</i> Objek	32

4.2	Pengujian Alpha	35
4.3	Pengujian Beta.....	36
4.3.1.	Pengujian Skala Likert	37
4.3.2.	Pengujian Validitas	40
4.3.3.	Pengujian Reliabilitas.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		42
5.1.	Kesimpulan.....	42
5.2.	Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN 1		45
LAMPIRAN 2		49