

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	2
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
2.1 <i>Phonic</i> Bahasa Inggris.....	4
2.2 Game Development Life Cycle .....	5
2.3 Game Edukasi.....	6
2.4 Aplikasi Serupa .....	7
2.4.1 Aplikasi Belajar Bahasa Inggris: Bicara (LuvLingua) .....	7
2.4.2 Aplikasi IndoPhonic – Belajar Membaca.....	8
2.4.3 Aplikasi Jolly Phonics Lessons .....	9
2.4.4 Perbandingan Fitur .....	10
<b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>11</b>
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	11
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	11
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna .....	12
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan.....	12
3.2 Perancangan Aplikasi .....	14
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi .....	14

3.2.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	14
3.2.3 Skenario <i>Use Case</i> .....	15
3.2.4 <i>Game Overview</i> .....	24
3.2.5 <i>Gameplay and mechanics</i> .....	25
3.2.6 Perancangan Antarmuka Aplikasi .....	28
3.2.7 Perancangan <i>Local Storage</i> .....	35
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi .....	36
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	36
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	36
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b> .....	<b>37</b>
4.1 Implementasi Aplikasi .....	37
4.1.1 Struktur Kode Project .....	37
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan .....	39
4.1.3 Hasil Implementasi .....	42
4.2 Pengujian Aplikasi .....	43
4.2.1 Pengujian Kualitas Kode .....	43
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas .....	43
4.2.3 Pengujian ke Pengguna .....	89
4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian .....	92
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>97</b>
5.1 Kesimpulan .....	97
5.2 Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN</b> .....	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN A: LAMPIRAN PERHITUNGAN SUS</b> .....	<b>102</b>