

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Coding	4
2.2 Belajar Pemrograman	4
2.3 Game Edukasi.....	5
2.4 Unity 3D Engine.....	6
2.5 Aplikasi Serupa	7
2.5.1 Kids Coding Skills.....	7
2.5.2 Coding Games for Kids	7
2.5.3 Algorithm City: Coding Game	8
2.5.4 Perbandingan Fitur	8
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	9
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	9
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	9
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	10
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	10

3.2 Perancangan Aplikasi	11
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	11
3.2.2 Use Case Diagram	12
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	13
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	19
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	19
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	20
4.1 Implementasi Aplikasi	20
4.1.1 Struktur Kode Project.....	20
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	20
4.1.3 Hasil Implementasi.....	21
4.2 Pengujian Aplikasi	21
4.2.1 Pengujian Kualitas Kode.....	21
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas	22
4.2.3 Pengujian ke Pengguna.....	36
4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian.....	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN	40
LAMPIRAN B: RANCANGAN ANTAR MUKA.....	42
LAMPIRAN C: PERHITUNGAN TESTING	46