

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	3
PERNYATAAN OTORITAS	4
KATA PENGANTAR	5
ABSTRAK	6
ABSTRACT	7
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	13
BAB I PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Tujuan dan Manfaat	16
1.4 Batasan Masalah	16
1.5 Metode Penelitian	17
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	20
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	21
1.6 Jadwal Pelaksanaan	21
1.1 Sistematika Penulisan	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	23
2.1 Penelitian Terdahulu	23
2.2 Dasar Teori	24
2.2.1 Bahasa	24
2.2.2 Bahasa Inggris	24
2.2.3 Game Edukasi	25
2.2.4 Unity	25
2.2.5 Media Pembelajaran	26
2.2.6 Augmented Reality	27

2.2.7	Kecerdasan Buatan.....	28
2.2.8	Bahasa C#	28
2.2.9	Android	28
2.2.10	Metode Prototyping.....	29
2.2.11	Black-box Testing	31
2.2.12	GUESS-18.....	31
BAB III METODOLOGI		32
3.1	Metode yang digunakan	32
3.2	Alat dan Bahan Penelitian	32
3.2.1	Unity 3D.....	33
3.2.2	Asset Unity.....	33
3.2.3	Opencv	33
3.2.4	Blender 3D	34
3.2.5	ARCore	34
3.2.6	Visual Studio Code.....	34
3.2.7	Leaderboard Creator.....	35
3.3	Prosedur Penelitian.....	35
3.3.1	Analisis.....	35
3.3.2	Deskripsi Umum Sistem	37
3.3.3	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	38
3.3.4	Aktor	39
3.3.5	Use Case Diagram.....	39
3.3.6	Activity Diagram.....	40
3.3.7	Sequence Diagram	47
3.3.8	Class Diagram	50
3.3.9	Entity Relationship Diagram (ERD)	50

3.3.10	Desain Interface	51
3.4	Jadwal Pelaksanaan	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		60
4.1	Implementasi	60
4.1.1	Prototype	60
4.2	Pengujian	79
4.2.1	Cara Bermain Game	79
4.2.2	Uji Software	80
4.2.3	Uji User Responden	81
4.2.4	Pengujian Sistem Guess-18.....	82
4.3	Hasil dan Pembahasan.....	83
4.3.1	Pengujian Aplikasi Pada Anak-Anak SD Lidah Wetan 2.....	83
4.3.2	Hasil Perhitungan Sistem	84
4.3.3	Hasil Pengujian Sistem	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		87
5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....		88
LAMPIRAN.....		91
	Lampiran 1. Wawancara Dengan Guru di SDN Lidah Wetan 2.....	91
	Lampiran 2. Uji Coba Aplikasi Siswa Kelas 1 di SDN Lidah Wetan 2	92
BIODATA PENULISAN.....		94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Flowchart Metode Penelitian	18
Gambar 1. 2	Gambar Metode Pengembangan Sistem	21
Gambar 2. 1	Unity	26
Gambar 3. 1	Unity	33
Gambar 3.2	Daftar List Model Objek.....	36
Gambar 3. 3	Deskripsi Umum Sistem	37
Gambar 3. 4	Use Case Diagram	39
Gambar 3. 5	Activity Diagram Memulai Game Belajar	41
Gambar 3. 6	Activity Diagram Memulai Game Quiz	43
Gambar 3. 7	Activity Diagram Papan Skor	44
Gambar 3. 8	Activity Diagram Panduan.....	45
Gambar 3. 9	Activity Diagram Tentang.....	46
Gambar 3. 10	Activity Diagram Keluar.....	47
Gambar 3. 11	Sequence Diagram Mulai Game Belajar.....	48
Gambar 3. 12	Sequence Diagram Mulai Game Quiz	49
Gambar 3. 13	Sequence Diagram Melihat Papan Skor	49
Gambar 3. 14	Sequence Diagram Keluar Aplikasi.....	50
Gambar 3. 15	Class Diagram.....	50
Gambar 3. 16	ERD	51
Gambar 3. 17	Halaman Loading Screen.....	51
Gambar 3. 18	Halaman Home	52
Gambar 3. 19	Halaman Pilihan Game	53
Gambar 3. 20	Halaman Registrasi	53
Gambar 3. 21	Halaman AR Belajar	54
Gambar 3. 22	Halaman Ar Quiz	55
Gambar 3. 23	Halaman Papan Skor.....	56
Gambar 3. 24	Halaman Panduan	57
Gambar 3. 25	Halaman Tentang	58
Gambar 3. 26	Halaman Keluar	58
Gambar 4.1	Prototype 1 loading screen.....	60
Gambar 4.2	Prototype 1 menu utama	61

Gambar 4. 3 Prototype 1 Pilihan Game	62
Gambar 4. 4 Prototype 1 Ar Belajar	63
Gambar 4.5 Prototype 1 Registrasi	64
Gambar 4.6 Prototype 1 Ar Quiz	65
Gambar 4.7 Prototype 1 Papan Skor	66
Gambar 4.8 Prototype 1 Panduan	67
Gambar 4.9 Prototype 1 Tentang	68
Gambar 4.10 Prototype 1 Keluar Game	69
Gambar 4.11 Prototype 2 Loading Screen	70
Gambar 4.12 Prototype 2 Menu Utama	71
Gambar 4.13 Prototype 2 Pilihan Game	72
Gambar 4.14 Prototype 2 Ar Belajar	73
Gambar 4.15 Prototype 2 Registrasi	74
Gambar 4.16 Prototype 2 Ar Quiz	75
Gambar 4.17 Prototype 2 Panduan	76
Gambar 4.18 Prototype 2 Panduan	77
Gambar 4.19 Prototype 2 Tentang	78
Gambar 4. 20 Prototype 2 Keluar Game	79
Gambar 4. 21 Diagram Batang	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan	21
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan	59
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Black Box Testing	80
Tabel 4.2 Item dari GUESS-18.....	81
Tabel 4.3 Kuesioner GUESS-18.....	82
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Sistem Guess-18.....	84
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Sistem Guess-18.....	85
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Subskala GUESS.....	85
Tabel 4.7 Hasil Pengujian GUESS Keseluruhan	86