

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN OTORITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	4
1.5.3 Perancangan Aplikasi.....	4
1.5.4 Pembangunan Aplikasi.....	4
1.5.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2.2 Game Edukasi	7
2.2.3 Game Engine	8
2.2.4 Augmented Reality.....	8

2.2.5	Android	10
2.2.6	Bahasa C#	10
2.2.7	Vuforia.....	11
2.2.8	Gamifikasi.....	11
2.2.9	Guess-18.....	11
2.2.10	Markerless.....	12
BAB III METODOLOGI		13
3.1	Metode yang digunakan	13
3.1.1	Metode Throw-away Prototyping	13
3.1.2	Metode GUESS-18	15
3.2	Alat dan Bahan Penelitian	15
3.2.1	Unity 3D.....	15
3.2.2	Asset Unity.....	16
3.2.3	Blender 3D	16
3.2.4	Vuforia.....	16
3.2.5	Visual Studio Code.....	17
3.3	Prosedur Penelitian.....	17
3.3.1	Analisis.....	17
3.3.2	Deskripsi Umum Sistem	18
3.3.3	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	18
3.3.4	Aktor	19
3.3.5	Use Case Diagram.....	19
3.3.6	Activity Diagram.....	21
3.3.7	Class Diagram	22
3.3.8	Desain Interface	22
3.4	Jadwal Pelaksanaan	26

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Lingkungan Implementasi.....	27
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras.....	27
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak.....	28
4.2 Hasil Implementasi Antarmuka Pengguna	29
4.2.1 Throw-away Prototype.....	29
4.3 Pegujian	40
4.3.1 Pengujian Sistem Guess-18.....	40
4.3.2 Guess-18 Items.....	42
4.4 Pembahasan	43
4.4.1 Perhitungan Sistem	43
4.4.2 Hasil Perhitungan Sistem	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	53
Lampiran 1. Uji Coba Pada Pengguna	53
Lampiran 2. Hasil Wawancara	54
Lampiran 3. Hasil Pengujian Sistem.....	55
Lampiran 4. Tampilan Unity	57
Lampiran 5. Tampilan Kodingan	58
BIODATA PENULIS	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem	4
Gambar 3.1 Tahapan Throw-away Prototyping	11
Gambar 3.2 Deskripsi Umum Sistem	15
Gambar 3.3 Use Case Diagram	17
Gambar 3.4 Class Diagram	18
Gambar 3.5 Halaman Main Menu	19
Gambar 3.6 Halaman Main	19
Gambar 3.7 Halaman Skor	20
Gambar 3.8 Halaman Tutorial	20
Gambar 3.9 Halaman Stage Rumah	21
Gambar 3.10 Halaman Stage Sekolah	21
Gambar 4.1 Menu Utama	24
Gambar 4.2 Menu Pilihan Game	25
Gambar 4.3 Menu Pilihan Stage	25
Gambar 4.4 Menu Pilihan Tutorial	26
Gambar 4.5 Menu Pilihan Stage Rumah	26
Gambar 4.6 Menu Pilihan Stage Sekolah	27
Gambar 4.7 Halaman Menu	28
Gambar 4.8 Halaman Cara Bermain	28
Gambar 4.9 Halaman Skor	29
Gambar 4.10 Halaman Rumah dan Sekolah	29
Gambar 4.11 Halaman Level	30
Gambar 4.12 Halaman Rumah Level 1	30
Gambar 4.13 Halaman Rumah Level 2	31
Gambar 4.14 Halaman Rumah Level 3	31
Gambar 4.15 Halaman Sekolah Level 1	32
Gambar 4.16 Halaman Sekolah Level 2	32
Gambar 4.17 Halaman Sekolah Level 3	33
Gambar 4.18 Diagram Batang	41
Gambar 4.19 Diagram Radar	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksana	23
Tabel 4.1 Kuisisioner Guess-18	34
Tabel 4.2 Penjelasan Guess-18	35
Tabel 4.3 Tabel Pengujian	36
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan	38
Tabel 4.5 Hasil Pengujian	40
Tabel 4.6 Standart Guess-18	42