

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 Penelitian.....	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	2
1.6 Pembagian Tugas Anggota	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Pembelajaran Agama Islam Dalam Kurikulum Pendidikan	4
2.2 Unity	4
2.3 Bahasa Pemrograman C#	4
2.4 Puzzle.....	5
2.5 Jigsaw	5
2.6 Agama dan Sejarah Islam	5
2.7 Aplikasi Serupa	7
2.7.1 Islamic Jigsaw Puzzle Game	7
2.7.2 Quran Puzzle	8
2.7.3 Perbandingan Fitur.....	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	10
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	10
3.1.1 Proses Menggali Informasi	10
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna	10
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	11

3.2 Game Design Document	12
3.2.1 Nama Game	12
3.2.2 GamePlay	13
3.2.3 Target Audiens	13
3.2.4 Platform.....	13
3.2.5 Use Case Diagram	13
3.2.6 Perancangan Antarmuka Aplikasi	15
3.2.7 Kesesuaian Aplikasi.....	16
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi.....	18
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	18
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	18
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	19
4.1 Implementasi Aplikasi	19
4.1.1 Struktur Kode Project	19
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	20
4.1.3 Hasil Implementasi	20
4.2 Pengujian Aplikasi	20
4.2.1 Pengujian Kualitas Kode.....	20
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas	21
4.2.3 Pengujian PreTest – PostTest.....	22
4.2.4 Pengujian ke Pengguna	24
4.2.5 Diskusi Hasil Pengujian.....	25
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	26
5.1 Kesimpulan	26
5.2 Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN	30
LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST	32