

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Solusi yang Telah Ada.....	5
2.2 Teori Penunjang	6
2.2.1 Game.....	6
2.2.2 Game Edukasi.....	7
2.2.3 Game Puzzle.....	7
2.3 Tools Penunjang Pembuatan Game Teka-Teki	8
2.3.1 Unity.....	8
2.3.2 Figma.....	9
2.3.3 MediBang Paint.....	9
2.3.4 Canva.....	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	12
3.1 Analisis	12
3.2 Perancangan	13

3.2.1 Inisiasi.....	13
3.2.2 Pra Produksi	15
3.2.3 Produksi	28
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	36
4.1 Implementasi	36
4.1.1 Halaman Utama	36
4.1.2 Halaman Belajar	37
4.1.3 Halaman Tentang	38
4.1.4 Halaman Main.....	39
4.1.5 Halaman Level.....	39
4.1.6 Tampilan Game	40
4.1.7 Tampilan Button Close	42
4.2 Pengujian Alpha	42
4.2.1 Navigasi Menu.....	42
4.2.2 Level Permainan.....	43
4.2.3 Interaksi Pengguna.....	44
4.2.4 Notifikasi & Feedback	44
4.2.5 Fungsi Penutup Game	45
4.3 Pengujian Beta	45
4.3.1 Pengujian Kepuasan Pengguna	45
4.3.2 Pengujian Kinerja Teknis	48
4.3.3 Mekanik Klik and Klik	48
4.3.4 Feedback dari Mitra TK IT Little Moslem	48
BAB 5 KESIMPULAN.....	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51