

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Solusi yang Telah Ada.....	6
2.2 Teori Penunjang	7
2.2.1 Game	7
2.2.2 Game Edukasi.....	7
2.2.3 Game Puzzle.....	8
2.2.4 Game Goal Typology	8
2.2.5 Tipologi Solve	9
2.3 Tools Pembuat Game Teka-Teki Bayangan Transportasi.....	9
2.3.1 Figma.....	9
2.3.2 MediBang Paint.....	10
2.3.3 Unity.....	11
2.3.4 Canva.....	12
2.3.5 Zetcil Game Mechanic Framework for Unity Game Engine.....	12

BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1	Analisis	13
3.2	Perancangan	13
3.2.1	Inisiasi.....	13
3.2.2	Pra Produksi	15
3.2.3	Produksi	34
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	42
4.1	Implementasi	42
4.1.1	Halaman Utama	42
4.1.2	Halaman Belajar	43
4.1.3	Halaman Tentang.....	45
4.1.4	Halaman Main.....	45
4.1.5	Halaman Level.....	46
4.1.6	Tampilan in Game	47
4.1.7	Tampilan Button Keluar	49
4.2	Pengujian Alfa	49
4.2.1	Navigasi Menu.....	49
4.2.2	Level Permainan.....	50
4.2.3	Interaksi Pengguna.....	51
4.2.4	Notifikasi dan Feedback.....	51
4.2.5	Fungsi Penutup Game	52
4.3	Pengujian Beta	52
4.3.1	Pengujian Antarmuka.....	52
4.3.2	Pengujian Kepuasan Pengguna	52
4.3.3	Pengujian Kinerja Teknis	52
4.3.4	Mekanik Drag and Drop	53
4.3.5	Feedback dari Mitra TK IT Little Moslem	53
4.3.6	Validasi	55
4.4	Release	56
BAB 5	KESIMPULAN	57
5.1	Kesimpulan.....	57

5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58