

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISIONALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	14
2.2.2 Pembelajaran Interaktif.....	17
2.2.3 <i>Game</i> Edukasi	18

2.2.4 <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	19
2.2.5 <i>Unity</i>	34
2.2.6 Kerajinan Tangan	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Subjek dan Objek Penelitian	35
3.2 Alat dan Bahan	35
3.3 Diagram Alir Penelitian.....	36
3.3.1 Studi Literatur	37
3.3.2 <i>Initiation</i>	38
3.3.3 <i>Pre-Production</i>	39
3.3.4 <i>Production</i>	39
3.3.5 <i>Testing</i>	39
3.3.6 <i>Beta Testing</i>	39
3.3.7 <i>Release</i>	40
3.3.8 Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Penerapan Metode <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	41
4.1.1 <i>Initiation</i>	41
4.1.2 <i>Pre-Production</i>	43
4.1.3 <i>Production</i>	68
4.1.4 <i>Testing</i>	74
4.1.5 <i>Beta-Testing</i>	77
4.1.6 <i>Release</i>	82
4.2 Analisis Data.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83

5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	89