

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metode Penelitian	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Kajian Pustaka	8
2.2. Landasan Teori	16
2.2.1. Bahasa Inggris.....	16
2.2.2. <i>Game</i>	17
2.2.3. <i>Game</i> Edukasi.....	17
2.2.4. Use Case Diagram.....	17
2.2.5. <i>Game Development Life Cycle</i>	19
2.2.6. <i>Construct 3</i>	22
2.2.7. Blackbox Testing	23
2.2.8. System Usability Scale (SUS)	23
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	26
3.1. Desain Perancangan Sistem	26
3.1.1. Alat dan Bahan Penelitian	26
3.1.2. Subjek dan Objek Penelitian.....	26

3.1.3.	Diagram Alir Penelitian	27
3.1.4.	Mengidentifikasi Masalah	28
3.1.5.	Studi Literatur	28
3.1.6.	Pengumpulan Data.....	29
3.1.7.	Use Case Diagram.....	30
3.1.8.	Activity Diagram	31
3.1.9.	Struktur Navigasi	36
3.2.	Digram Blok	38
3.3.	Fungsi dan Fitur	41
3.3.1.	Fungsi	41
3.3.2.	Fitur	42
3.4.	Desain Perangkat Lunak	43
3.4.1.	<i>Initiation</i>	43
3.4.2.	<i>Pre-Production</i>	43
3.4.3.	<i>Production</i>	54
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS		62
4.1.	Blackbox Testing	62
4.2.	System Usability Scale (SUS)	67
4.3.	Analisis Fitur Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar ..	73
4.4.	Analisis Fitur dalam Game	74
4.4.1.	Waktu.....	74
4.4.2.	Skor.....	75
4.4.3.	<i>Health Point</i>	75
4.5.	Analisis Hasil	76
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		78
5.1.	Kesimpulan	78
5.2.	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN		86