

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Terdahulu.....	5
2.2. <i>Game</i> Edukasi.....	7
2.3. <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC).....	7
2.3.1. Tahap <i>Initiation</i>	8
2.3.2. Tahap <i>Pre-Production</i> (Pra-Produksi)	8
2.3.3. Tahap <i>Production</i> (Produksi)	9
2.3.4. Tahap <i>Testing</i> (Pengujian)	9
2.3.4.1. <i>Alpha Testing</i>	10
2.3.4.2. <i>Beta Testing</i>	10
2.3.5. Tahap <i>Release</i>	10
2.4. <i>Use Case Diagram</i>	10
2.5. <i>Activity Diagram</i>	11
2.6. <i>Sequence Diagram</i>	12
2.7. <i>Class Diagram</i>	14
2.8. Construct 3.....	15
2.9. Firebase Realtime Database.....	15
2.10. <i>Black Box Testing</i>	16
2.11. <i>Usability Testing</i>	16
2.11.1. Aspek <i>Effectiveness</i>	17

2.11.2. Aspek <i>Efficiency</i>	18
2.11.3. Aspek <i>Satisfaction</i>	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1. Tahap Inisisasi	20
3.2. Tahap <i>Pre-Production</i>	21
3.3. Tahap <i>Production</i>	21
3.4. Tahap <i>Testing</i>	21
3.4.1. <i>Alpha Testing</i>	22
3.4.2. <i>Beta Testing</i>	22
3.5. Tahap <i>Release</i>	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1. Hasil <i>Initiation</i>	23
4.2. Hasil <i>Pre-Production</i>	25
4.2.1. Navigasi Permainan.....	25
4.2.2. <i>Use Case Diagram</i>	27
4.2.2.1. <i>Use Case</i> Memilih Kawasan, Minigame dan Level.....	27
4.2.2.2. <i>Use Case</i> Bermain Minigame	28
4.2.2.3. <i>Use Case</i> Memasukkan Nama Pemain.....	29
4.2.2.4. <i>Use Case</i> Melihat Nilai Tertinggi	29
4.2.3. <i>Activity Diagram</i>	30
4.2.4. <i>Sequence Diagram</i>	34
4.2.5. <i>Class Diagram</i>	37
4.2.6. Desain Antarmuka.....	37
4.2.6.1. Antarmuka Opsi Kawasan.....	38
4.2.6.2. Antarmuka Opsi <i>Minigame</i>	38
4.2.6.3. Antarmuka Opsi Level	41
4.2.6.4. Antarmuka Input Nama	43
4.2.6.5. Antarmuka Pop-up Menang	44
4.2.6.6. Antarmuka Pop-up Kalah.....	45
4.2.6.7. Antarmuka Permainan <i>Puzzle</i>	45
4.2.6.8. Antarmuka Permainan Mencocokkan	47
4.2.6.9. Antarmuka Permainan Mengelompokkan.....	49
4.2.6.10. Antarmuka Permainan Memori.....	51

4.3. Hasil <i>Production</i>	53
4.4. Hasil <i>Testing</i>	68
4.4.1. <i>Alpha Testing</i>	68
4.4.2. <i>Beta Testing</i>	70
4.4.2.1. Demografi Responden.....	70
4.4.2.2. Pengujian <i>Effectiveness</i>	71
4.4.2.3. Pengujian <i>Effeciency</i>	74
4.4.2.4. Pengujian <i>Satisfaction</i>	77
4.5. Hasil <i>Release</i>	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1. Kesimpulan.....	80
5.2. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81