

GLOSARIUM

Action shooting	Aksi tembak
Adventure	Petualangan
Back	Kembali
Board game	Permainan papan
Challenge	Tantangan
Discovery	Penemuan
Education	Edukasi
Fighting	Berkelahi
Input	Masukan
Move game	Permainan pindah
Next	Lanjut
One way	Satu arah
Output	Keluaran
Play	Mulai
Process	Proses
Profile	Profile
Puzzle	Menyusun gambar
Race game	Permainan balapan
RPG (role playing gim)	Bermain peran
Simulation	Simulasi
Sport game	Permainan olahraga
Storyboard	Papan cerita
Screenshot	Tangkapan layar
Strategy	Strategi
User	Pengguna
War game	Pemakaian perang
Word game	Permainan kata

DAFTAR ISI

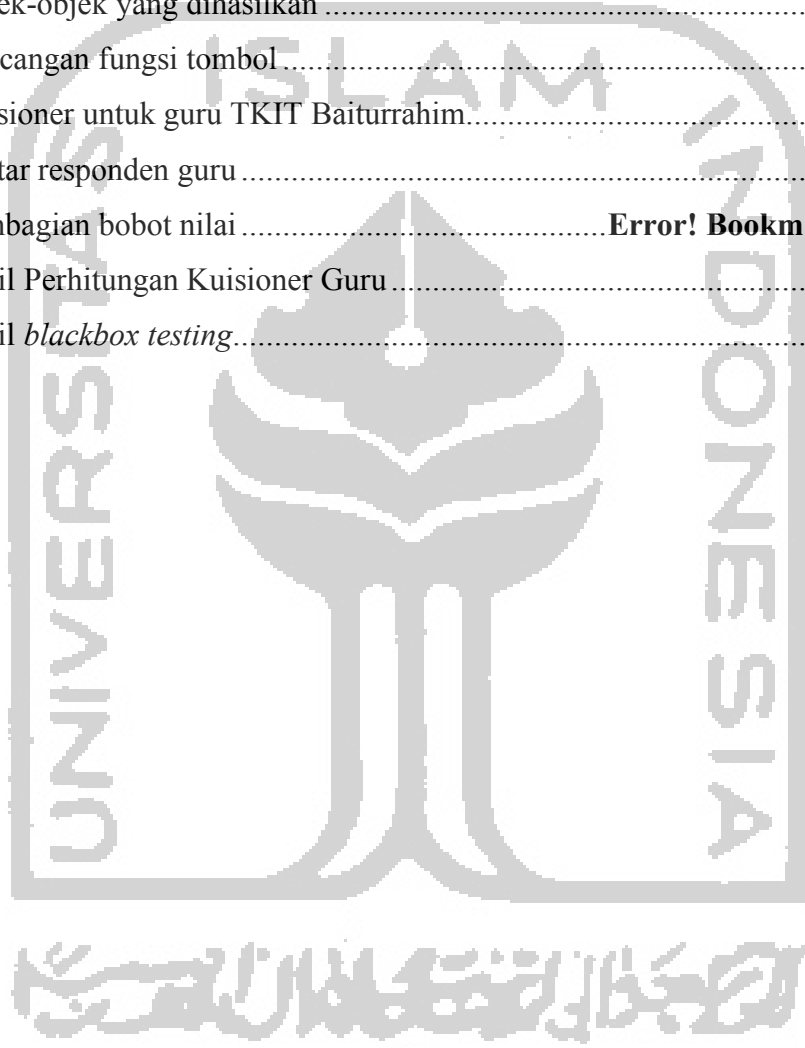
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 <i>Analyze</i> /Analisis.....	3
1.6.2 <i>Design</i> / Desain.....	3
1.6.3 <i>Develop</i> / Pengembangan.....	3
1.6.4 <i>Implement</i> / Implementasi.....	4
1.6.5 Evaluete/Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Gim.....	5
2.2 Edukasi.....	6
2.3 Gim Edukatif.....	7
2.4 Perkembangan IT TKIT Baiturrahim.....	7
2.5 Review Gim Sejenis.....	8
2.5.1 Gim Pintar Belajar Hijaiyah.....	8
2.5.2 Gim Mari Belajar Hijaiyah.....	9
BAB III METODOLOGI.....	11
3.1 <i>Analyze</i> /Analisis.....	11
3.1.1 Observasi dan Wawancara.....	11
3.1.2 Analisis Kebutuhan.....	11
3.2 <i>Design</i> /Desain.....	12
3.2.1 Desain Alur Gim.....	12
3.2.2 HIPO.....	15
3.2.3 <i>Storyboard</i>	22
3.3 <i>Develop</i> /Pengembangan.....	27
3.3.1 Aset Aplikasi.....	27
3.4 Perancangan Pengujian.....	31
3.4.1 <i>Fungsionalitas</i>	31
3.4.2 <i>System</i> Pengujian Kuisisioner.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 <i>Implement</i> /Pengembangan.....	36
4.1.1 Tampilan Halaman Masuk Aplikasi.....	36

4.1.2	Tampilan Halaman Menu	36
4.1.3	Tampilan Halaman Pilih Materi Belajar.....	37
4.1.4	Tampilan Halaman Belajar Huruf Hijaiyah.....	37
4.1.5	Tampilan <i>Pop-up</i> Huruf Hijaiyah	37
4.1.6	Tampilan Halaman Pilih Tema	38
4.1.7	Tampilan Halama Bermain.....	38
4.1.8	Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar	39
4.2	<i>Evaluation/Evaluasi</i>	39
4.2.1	Hasil pengujian	40
4.2.2	Hasil Pengujian Kuisisioner Guru.....	40
4.2.3	Hasil Kuisisioner Murid.....	43
4.2.4	Hasil Pengujian <i>Functionality</i>	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		45
5.1	Kesimpulan.....	45
5.2	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA		46
LAMPIRAN		48



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Aplikasi Sejenis.....	9
Tabel 3.1 Perancangan kerangka desain gim	12
Tabel 3.2 Tabel Penjelasan Diagram VTOC.....	16
Tabel 3.3 Overview Diagram	17
Tabel 3.4 Detail Diagram	19
Tabel 3.5 Objek-objek yang dihasilkan	27
Tabel 3.6 Rancangan fungsi tombol	32
Tabel 3.7 Kuisisioner untuk guru TKIT Baiturrahim.....	33
Tabel 4.1 Daftar responden guru	40
Tabel 4.2 Pembagian bobot nilai	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Kuisisioner Guru.....	41
Tabel 4.4 Hasil <i>blackbox testing</i>	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan gim pintar belajar hijaiyah.....	9
Gambar 2.2 Tampilan gim mari belajar hijaiyah.....	9
Gambar 3.1 Diagram VTOC	16
Gambar 3.2 Scene halaman awal.....	23
Gambar 3.3 Scene halaman tentang.....	23
Gambar 3.4 Scene halaman pilih materi	24
Gambar 3.5 Scene halaman materi belajar huruf hijaiyah	24
Gambar 3.6 Scene animasi dan suara	25
Gambar 3.7 Scene halaman pilih tema dan materi bermain.....	25
Gambar 3.8 Scene halaman bermain	26
Gambar 4.1 Antarmuka halaman awal.....	36
Gambar 4.2 Antarmuka halaman menu	37
Gambar 4.3 Antarmuka halaman pilih materi belajar.....	37
Gambar 4.4 Antarmuka halaman belajar huruf hijaiyah.....	37
Gambar 4.5 Antarmuka pop-up huruf hijaiyah	38
Gambar 4.6 Antarmuka halaman pilih tema bermain.....	38
Gambar 4.7 Antarmuka halaman bermain	39
Gambar 4.8 Antarmuka halaman keluar	39

