

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
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	2
1.5 Manfaat	2
1.6 Metodologi	3
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 <i>Game</i>	5
2.1.1 <i>Game</i> Tradisional	5
2.1.2 <i>Game Modern</i>	5
2.1.3 <i>Game</i> Edukasi.....	6
2.2 Proses Pembuatan <i>Game</i>	6
2.3 <i>Game Design Document (GDD)</i>	8
2.4 Rambu Lalu Lintas.....	8
2.5 Android	9
2.6 Skala Likert	10
BAB III METODOLOGI	11
3.1 Analisis Kebutuhan	11
3.1.1 Studi Pustaka	11
3.1.2 Survei.....	11
3.2 Perancangan <i>Game</i>	17
3.2.1 <i>Game Design Document (GDD)</i>	17
3.3 Pengujian.....	30
3.3.1 Pengujian Usabilitas	30
3.3.2 Pengujian Materi	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	33
4.1 Implementasi	33
4.1.1 Implementasi <i>Game Design Document</i>	33
4.2 Kode Program Dalam <i>Game</i>	56
4.3 Hasil Pengujian	65
4.3.1 Hasil Pengujian Usabilitas.....	65
4.3.2 Hasil Pengujian Materi	69
4.4 Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Sistem.....	74

4.4.1 Kelebihan Sistem.....	74
4.4.2 Kekurangan	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan versi Android.....	9
Tabel 3.1 Daftar Rambu Lali Lintas	12
Tabel 3.2 Tabel Hasil Kuesioner Pengetahuan Rambu Lalu Lintas	13
Tabel 3.3 <i>Stroryboard</i>	20
Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Pengujian Usability	30
Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Pengujian	31
Tabel 4.1 Hasil Jawaban Kuesioner Pengujian Usabilitas.....	66
Tabel 4.2 Nilai Jawaban.....	66
Tabel 4.3 Skor Ideal.....	67
Tabel 4.4 Total Skor Soal Nomor Satu	67
Tabel 4.5 Indeks Interval	68
Tabel 4.6 Indeks Persentase Seluruh Pertanyaan.....	68
Tabel 4.7 Hasil Kuesione Pengujian Materi	69
Tabel 4.8 Nilai Jawaban.....	70
Tabel 4.9 Skor Ideal.....	70
Tabel 4.10 Total Skor Soal Nomor Satu	71
Tabel 4.11 Indeks Interval	71
Tabel 4.12 Indeks Persentase Seluruh Pertanyaan.....	72
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Pengujian Manfaat <i>Game</i>	72
Tabel 4.14 Indeks Persentase Pengukuran Kuesione Pengujian Manfaat	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Pengendara Sepeda Motor Dari Atas	34
Gambar 4.2 Pengendara Sepeda Motor Dari Samping	34
Gambar 4.3 Tombol Kontrol.....	35
Gambar 4.4 Tombol Menu Arena Pedesaan	35
Gambar 4.5 Tombol Menu Arena Perkotaan	35
Gambar 4.6 Marka Garis Putus-putus.....	36
Gambar 4.7 Marka Garis Tanpa Putus.....	36
Gambar 4.8 Marka Penyebrangan Pejalan Kaki	36
Gambar 4.9 Simpang Empat	37
Gambar 4.10 Simpang Tiga	37
Gambar 4.11 Marka Jalur Khusus Roda Dua	37
Gambar 4.12 Jalan Kereta Api.....	38
Gambar 4.13 Kereta Api.....	38
Gambar 4.14 Pejalan Kaki	38
Gambar 4.15 Lampu Merah.....	39
Gambar 4.16 Rumput.....	39
Gambar 4.17 Pohon	40
Gambar 4.18 Rumah1	40
Gambar 4.19 Rumah2	40
Gambar 4.20 Gedung	41
Gambar 4.21 Halaman Awal.....	42
Gambar 4.22 Halaman Menu	42
Gambar 4.23 Pengenalan Kontrol <i>Game</i>	43
Gambar 4.24 Pengenalan Rambu Arena Pedesaan	44
Gambar 4.25 Pengenal Lanjut Rambu Arena Pedesaan	44
Gambar 4.26 <i>Gameplay</i> Arena Pedesaan.....	45
Gambar 4.27 Antarmuka Awal Arena Pedesaan	45
Gambar 4.28 Implementasi Rambu Penyebrangan.....	46
Gambar 4.29 Tampilan Atas Arena Pedesaan	46
Gambar 4.30 Lampu Merah Arena Pedesaan	47
Gambar 4.31 Petunjuk Arah Simpang Tiga.....	47
Gambar 4.32 Rambu Perlintasan Kereta Api.....	48

Gambar 4.33 Rambu Banyak Aktifitas Pejalan Kaki	48
Gambar 4.34 Pilihan Perintah Parkir Arena Pedesaan.....	49
Gambar 4.35 Depan Toko.....	49
Gambar 4.36 Panel Pengenalan Rambu Arena Perkotaan	50
Gambar 4.37 Panel Pengenalan Lanjut Rambu Arena Perkotaan.....	50
Gambar 4.38 Panel <i>Gameplay</i> Arena Perkotaan.....	51
Gambar 4.39 Tampilan Awal Arena Perkotaan	51
Gambar 4.40 Rambu Polisi Tidur	52
Gambar 4.41 Rambu Dilarang Mendahului	52
Gambar 4.42 Bundaran	53
Gambar 4.43 Implementasi Garis Diagonal.....	53
Gambar 4.44 Implementasi Rambu Jalur Khusus Roda Dua	54
Gambar 4.45 Implementasi Rambu Dilarang Putar Balik Dan Belok Kanan.....	55
Gambar 4.46 Implementasi Informasi Arah Jalan	55
Gambar 4.47 Impelemntasi Antarmuka Depan Universitas	56
Gambar 4.48 Implementasi Panel Pilihan Parkir	56
Gambar 4.49 Code Gerak Motro	57
Gambar 4.50 Contoh Kode Pemberian Waktu	58
Gambar 4.51 Contoh Kode Penampilan Skor.....	59
Gambar 4.52 Contoh Kode Untuk Menampilkan <i>Scene</i> Lain	59
Gambar 4.53 Kode Program Lampu Merah	62
Gambar 4.54 Contoh Kode Untuk Pengurangan Skor.....	62
Gambar 4.55 Contoh Kode Untuk Menampilkan Panel	64
Gambar 4.56 Kode Penggerak NPC	65