

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 Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Game	6
2.2 <i>Game</i> Edukasi	7
2.3 Flashcard dengan Leitner System	10
2.4 Unity.....	11
2.5 Tinjauan Pustaka.....	12
BAB III METODOLOGI	17
3.1 Analisis Kebutuhan	17
3.1.1 Analisis Kebutuhan <i>Input</i> , Proses dan <i>Output</i>	17
3.1.2 Analisis Kebutuhan Antarmuka	18
3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	18
3.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	18

3.2	Metode Penelitian	19
3.2.1	Konsep Game	20
3.2.2	<i>Game Design Document (GDD)</i>	21
3.2.3	<i>Technical Design Document (TDD)</i>	23
3.3	Rancangan Pengujian	31
3.3.1	Rancangan Pengujian Fungsionalitas <i>Game</i>	31
3.3.2	Rancangan Pengujian Pengguna	32
3.3.3	Rancangan Uji Kompatibilitas	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Implementasi <i>Game</i>	35
4.2	Implementasi Proses Pengembangan <i>Game</i>	35
4.2.1	Implementasi <i>Game</i>	35
4.2.2	Implementasi <i>Unity</i>	35
4.2.3	Implementasi Antarmuka	36
4.2.4	Implementasi Kode Dalam <i>Game</i>	39
4.3	Analisis Kinerja <i>Game</i>	45
4.4	Hasil Pengujian	46
4.4.1	Pengujian Pengguna	46
4.4.2	Analisa Kelebihan dan Kekurangan <i>Game</i>	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN		55



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 99 Asmaa'ul Husna beserta artinya	7
Tabel 2.2 Perbandingan 4 <i>game</i> dengan <i>game</i> yang dibuat.....	16
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan <i>Input</i> , <i>Proses</i> dan <i>Output</i>	17
Tabel 3.2 Tombol pada <i>game</i>	25
Tabel 3.3 Desain antarmuka dalam <i>game</i>	27
Tabel 3.4 Rancangan Pertanyaan <i>Tester</i>	33
Tabel 3.5 <i>Device</i>	34
Tabel 4.1 Data Responden	46
Tabel 4.2 Hasil Pengujian <i>Game</i>	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Flashcard</i> huruf Hijaiyah.....	10
Gambar 2.2 Pola <i>flashcard</i> dengan <i>Leitner System</i>	11
Gambar 2.3 Tampilan <i>game</i> Belajar mudah Hijaiyah	12
Gambar 2.4 Tampilan <i>game Kids Flashcard Game</i>	13
Gambar 2.5 Tampilan <i>game Flashcard with Vocal</i>	14
Gambar 2.6 Tampilan aplikasi <i>Leitner Box Flashcard</i>	15
Gambar 3.1 <i>Flowchart Leitner System Soal</i>	23
Gambar 3.2 Dua <i>Box Leitner System</i>	24
Gambar 3.3 Rancangan Diagram HIPO.....	29
Gambar 4.1 Halaman Menu Utama.	37
Gambar 4.2 Halaman Arab-Indo.....	37
Gambar 4.3 Halaman Indo-Arab.....	38
Gambar 4.4 Halaman Terjawab.....	38
Gambar 4.5 Halaman Cara Bermain.....	39
Gambar 4.6 Halaman Tentang.	39
Gambar 4.7 Kode <i>Library</i>	39
Gambar 4.8 Kode <i>Class “Scripts”</i>	40
Gambar 4.9 Kode Deklarasi <i>Variable</i>	40
Gambar 4.10 Kode <i>Method “Awake”</i>	40
Gambar 4.11 Kode <i>Method “Start”</i>	40
Gambar 4.12 Kode <i>Method “Shuffle”</i>	41
Gambar 4.13 Kode <i>Method “Shuffle2”</i>	42
Gambar 4.14 Kode <i>Method “RefreshTerjawab”</i>	43
Gambar 4.15 Kode <i>Method “RefreshProgress”</i>	43
Gambar 4.16 Kode <i>Method “PlayAudio”</i>	44
Gambar 4.17 Kode <i>Method “ResetTerjawab”</i>	44
Gambar 4.18 Kode <i>Method “NextShuffle”</i>	44
Gambar 4.19 Kode <i>Class “Answer”</i>	45