

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HASIL TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
TAKARIR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Huruf Hijaiyah.....	4
2.2 Harakat	5
2.2.1 Fathah.....	5
2.2.2 Kasrah	6

2.2.3	Dammah	6
2.2.4	Tanwin.....	7
2.3	Huruf Sambung Hijaiyah.....	9
2.4	<i>Game</i>	11
2.5	Android.....	11
2.6	Unity 3D.....	11
2.7	Penelitian Sejenis	12
BAB III METODOLOGI		15
3.1	Desain <i>Game</i>	15
3.1.1	Konsep <i>Game</i>	15
3.1.1.1	Pengumpulan Data	15
3.1.2	<i>Game Design Document</i> (GDD)	15
3.1.2.1	Pembangunan Sistem	16
3.1.3	<i>Technical Document Design</i> (TDD).....	19
3.1.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	19
3.1.3.2	Diagram <i>HIPO</i>	21
3.1.3.2.1	Perancangan Diagram <i>VTOC</i>	21
3.1.3.2.2	Perancangan Diagram <i>Overview</i>	24
3.1.3.2.2	Perancangan Diagram Detail.....	24
3.1.3.2.2	<i>Flowchart Gameplay</i>	24
3.1.4	Perancangan Antarmuka	26
3.2	Implementasi <i>Game</i>	35
3.2.1	Perancangan <i>Object</i>	35
3.2.2	Perancangan <i>Scripting</i>	35
3.3	Rancangan Pengujian	35

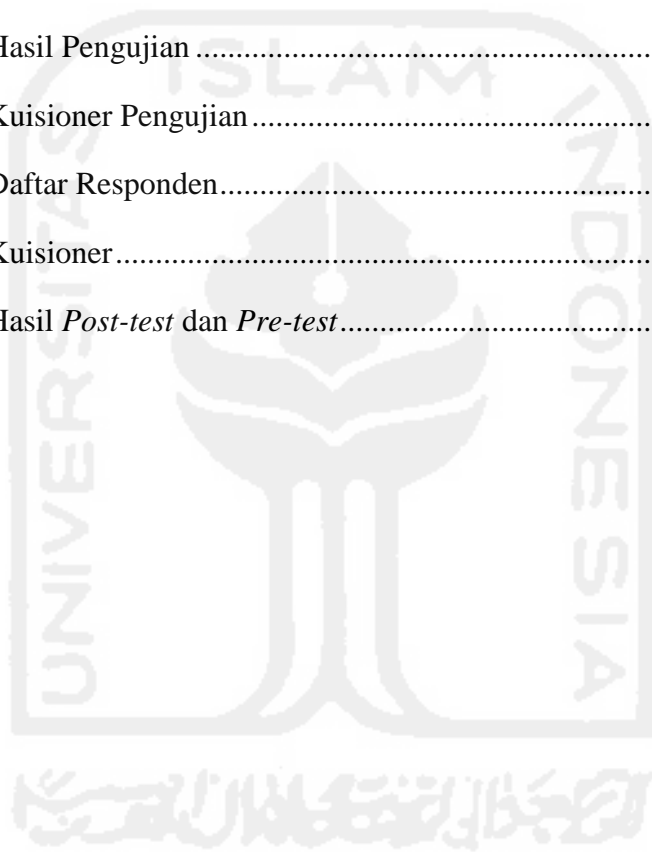
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Implementasi	37
4.2 Pemodelan	37
4.3 Implementasi Proses Pembuatan	38
4.3.1 <i>Import Background Game</i>	38
4.3.2 Pembuatan Tombol	39
4.3.3 Implementasi Musik <i>Background</i>	41
4.3.4 Implementasi <i>Drag and drop</i>	41
4.3.5 Implementasi Pewarnaan	43
4.3.6 Implementasi Kuis	45
4.4 Halaman <i>Home</i>	48
4.5 Halaman Mulai	48
4.6 Halaman Belajar Membaca	49
4.7 Halaman Belajar Menulis Huruf Hijaiyah	50
4.8 Halaman Cara Menulis Huruf Hijaiyah	51
4.9 Halaman Praktek Menulis Huruf Hijaiyah	51
4.10 Halaman Berhasil	53
4.11 Halaman Kuis	54
4.12 Halaman Tampilan Skor	54
4.13 Hasil Pengujian	55
4.14 Hasil Pengujian Materi <i>Game</i>	59
4.15 Hasil Pengujian Responden	60
4.16 Pengujian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	62
4.16 Analisis Kelebihan dan Kekurangan <i>Game</i>	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65

5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kekurangan dan Kelebihan <i>Game</i> Belajar Menulis Hijaiyah.....	13
Tabel 2.2 Kekurangan dan Kelebihan <i>Game</i> Belajar Huruf Hijaiyah	14
Tabel 2.3 Perbandingan Fitur <i>Game</i> Sejenis Dengan <i>Game</i> yang dibuat...	14
Tabel 4.1 Tabel <i>Smartphone</i>	55
Tabel 4.2 Hasil Pengujian	55
Tabel 4.3 Kuisisioner Pengujian.....	59
Tabel 4.4 Daftar Responden.....	60
Tabel 4.5 Kuisisioner	60
Tabel 4.6 Hasil <i>Post-test</i> dan <i>Pre-test</i>	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Huruf-huruf Hijaiyah.....	4
Gambar 2.2 Huruf Hijaiyah Dengan Harakat Fathah.....	5
Gambar 2.3 Huruf Hijaiyah Dengan Harakat Kasrah	6
Gambar 2.4 Huruf Hijaiyah Dengan Harakat Dammah.....	7
Gambar 2.5 Fathah Tanwin.....	8
Gambar 2.6 Kasrah Tanwin	8
Gambar 2.7 Dammah Tanwin	9
Gambar 2.8 Huruf-huruf Hijaiyah Yang Hanya Bisa Disambung dan Tidak Bisa Menyambung	9
Gambar 2.9 Cara Menulis Huruf Sambung Hijaiyah.....	10
Gambar 2.10 Game Belajar Menulis Hijaiyah.....	12
Gambar 2.11 Game Belajar Huruf Hijaiyah	13
Gambar 3.1 Diagram <i>VTOC</i>	22
Gambar 3.2 <i>Flowchart Gameplay</i>	25
Gambar 3.3 <i>Splash Screen</i>	26
Gambar 3.4 Menu Utama.....	27
Gambar 3.5 Menu Mulai	27
Gambar 3.6 Menu Belajar Membaca	28
Gambar 3.7 Menu Huruf Hijaiyah dengan Harakat	29
Gambar 3.8 Antarmuka Huruf Hijaiyah.....	29
Gambar 3.9 Antarmuka Menu Belajar Menulis Huruf Hijaiyah.....	30
Gambar 3.10 Antarmuka Menu Cara Menulis Huruf Hijaiyah.....	31
Gambar 3.11 Antarmuka Menu Tabel Belajar Menulis Huruf Hijaiyah	31

Gambar 3.12 Antarmuka Menu Table Belajar Menulis Huruf Sambung Hijaiyah.....	32
Gambar 3.13 Antarmuka Menu Belajar Menulis Huruf Hijaiyah.....	32
Gambar 3.14 Antarmuka Menu Berhasil	33
Gambar 3.15 Antarmuka Kuis	34
Gambar 3.16 Antarmuka Menu Skor	34
Gambar 4.1 Pemodelan <i>Background</i> dan Karakter.....	37
Gambar 4.2 Pemodelan Tombol	38
Gambar 4.3 Import Gambar <i>Asset</i>	39
Gambar 4.4 Menambahkan <i>Physics 2d</i> Pada Gambar Tombol.....	40
Gambar 4.5 <i>Script</i> Tombol dan <i>Next Scene</i>	40
Gambar 4.6 Implementasi <i>Sound Background</i>	41
Gambar 4.7 <i>Script Drag and Drop</i>	42
Gambar 4.8 <i>Script Drag and Drop</i>	42
Gambar 4.9 Memberikan <i>Component physics rigidbody 2d</i> Pada <i>GameObject</i>	43
Gambar 4.10 Hilangkan Tanda Centang Pada <i>Sprite Renderer</i>	44
Gambar 4.11 <i>Script Color</i>	45
Gambar 4.12 <i>GameObject</i> DaftarSoal Didalam <i>Canvas</i>	46
Gambar 4.13 <i>Script</i> Kuis untuk <i>Array</i> Soal, Menentukan Soal Pertama.....	46
Gambar 4.14 <i>Script</i> Kuis untuk <i>Random Array GameObject</i> Soal dan Fungsi Tombol Jawaban Salah dan Benar, <i>Random</i> Soal dan <i>Score</i>	47
Gambar 4.15 Tampilan <i>Home</i>	48
Gambar 4.16 Tampilan Mulai	48
Gambar 4.17 Tampilan Menu Belajar Membaca Dengan Pilihan 6 Tanda Baca.....	49

Gambar 4.18 Tampilan Menu Huruf Hijaiyah Dengan Tanda Baca Fathah.	49
Gambar 4.19 Tampilan Belajar Membaca Huruf Hijaiyah	50
Gambar 4.20 Tampilan Menu Belajar Menulis Huruf Hijaiyah	50
Gambar 4.21 Tampilan Menu Cara Menulis Huruf Hijaiyah	51
Gambar 4.22 Tabel Huruf Hijaiyah Pada Menu Praktek Menulis	52
Gambar 4.23 Tabel Huruf Sambung Hijaiyah Pada Menu Praktek Menulis	52
Gambar 4.24 Tampilan Praktek Menulis Huruf Hijaiyah	53
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Berhasil	53
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Kuis	54
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Berhasil	54

