

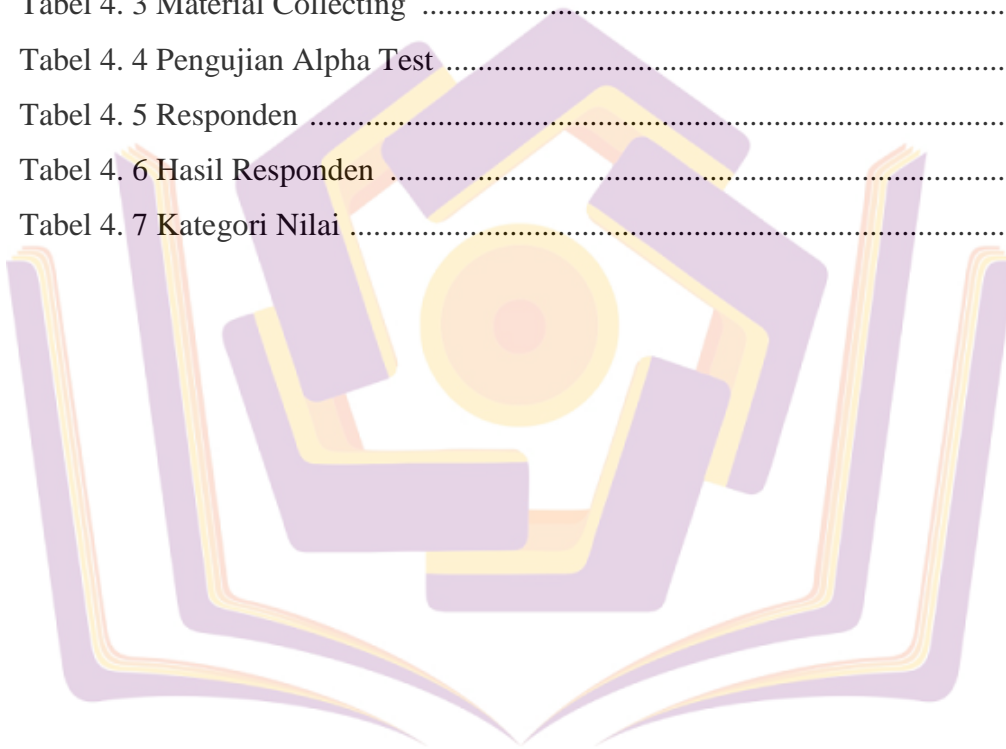
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Batasan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritik.....	7
2. Manfaat Aplikatif	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Rancang Bangun	8
2. Multimedia	9
3. <i>Game</i>	11

4. <i>Game</i> Edukasi	13
5. Android	15
6. <i>Game Engine</i>	20
7. <i>Unity</i>	21
8. Adobe Photoshop	23
9. Rambu-rambu Lalu Lintas	23
10. Keselamatan Berkendara	24
B. Penelitian Sebelumnya	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	33
B. Metode Pengumpulan Data	33
1. Studi Pustaka	33
2. Observasi	34
3. Kuesioner	34
C. Alat dan Bahan	34
D. Konsep Penelitian	36
1. Kerangka Pikir	36
2. Metode Pengembangan Sistem	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil dan Pembahasan	42
1. Konsep (<i>Concept</i>)	42
2. Perancangan (<i>Design</i>)	43
3. Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	54
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	60
5. Pengujian (<i>Testing</i>)	82
6. Distribusi (<i>Distribution</i>)	89
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

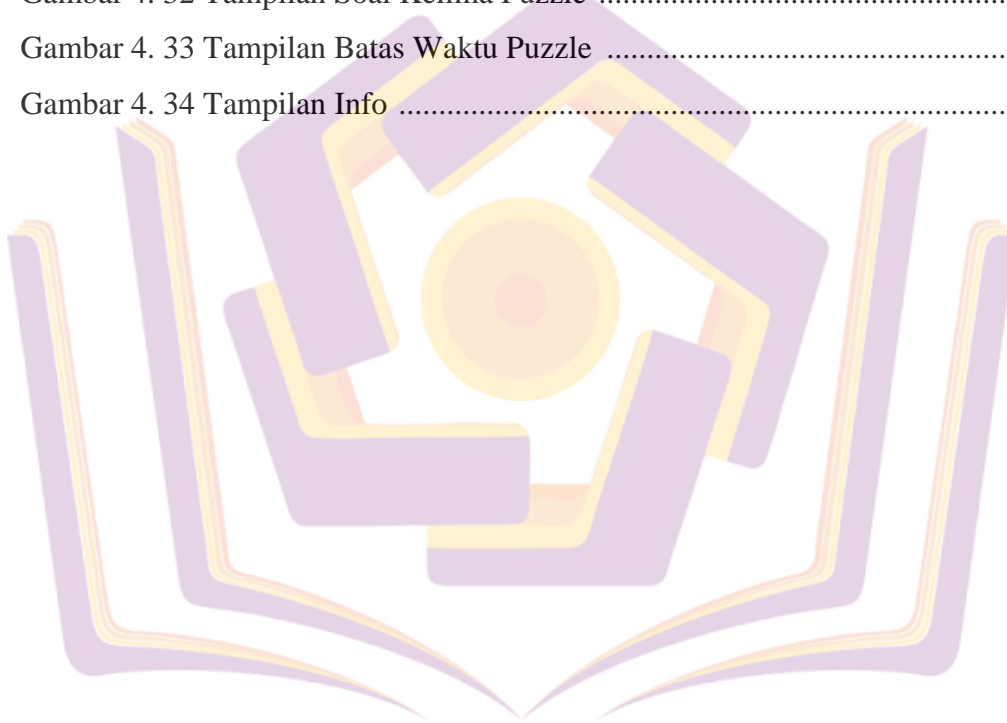
Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	29
Tabel 4. 1 Storyboard	49
Tabel 4. 2 Interface	51
Tabel 4. 3 Material Collecting	55
Tabel 4. 4 Pengujian Alpha Test	82
Tabel 4. 5 Responden	84
Tabel 4. 6 Hasil Responden	86
Tabel 4. 7 Kategori Nilai	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Faktor Terjadinya Kecelakaan Kominfo	3
Gambar 1. 2 Grafik Faktor Terjadinya Kecelakaan	3
Gambar 1. 3 Statcounter	5
Gambar 3. 1 Kerangka Pikir	37
Gambar 3. 2 Tahapan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	39
Gambar 4. 1 Screen Flow	48
Gambar 4. 2 Pembuatan Judul dan Tombol	60
Gambar 4. 3 Pembuatan Simbol-Simbol Rambu	61
Gambar 4. 4 Tampilan Opening Game	61
Gambar 4. 5 Tampilan Opening Logo Pematara	62
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Utama	62
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Materi	63
Gambar 4. 8 Tampilan Materi Rambu Peringatan	63
Gambar 4. 9 Tampilan Materi Rambu Larangan	64
Gambar 4. 10 Tampilan Materi Perintah	64
Gambar 4. 11 Tampilan Materi Petunjuk	66
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Main	67
Gambar 4. 13 Tampilan Quiz Stage Pertama	68
Gambar 4. 14 Tampilan Soal Quiz Stage Pertama	68
Gambar 4. 15 Tampilan Skor Quiz Stage Pertama	69
Gambar 4. 16 Tampilan Quiz Stage Kedua	70
Gambar 4. 17 Tampilan Soal Quiz Stage Kedua	70
Gambar 4. 18 Tampilan Skor Quiz Stage Kedua	70
Gambar 4. 19 Tampilan Quiz Stage Ketiga	71
Gambar 4. 20 Tampilan Soal Quiz Stage Ketiga	71
Gambar 4. 21 Tampilan Skor Quiz Stage Ketiga	72
Gambar 4. 22 Tampilan Quiz Stage Keempat	72
Gambar 4. 23 Tampilan Soal Quiz Stage Keempat	73

Gambar 4. 24 Tampilan Skor Quiz Stage Keempat	73
Gambar 4. 25 Tampilan Quiz Stage Kelima	74
Gambar 4. 26 Tampilan Soal Quiz Stage Kelima	74
Gambar 4. 27 Tampilan Skor Quiz Stage Kelima	75
Gambar 4. 28 Tampilan Soal Pertama Puzzle	75
Gambar 4. 29 Tampilan Soal Kedua Puzzle	76
Gambar 4. 30 Tampilan Soal Ketiga Puzzle	77
Gambar 4. 31 Tampilan Soal Keempat Puzzle	78
Gambar 4. 32 Tampilan Soal Kelima Puzzle	79
Gambar 4. 33 Tampilan Batas Waktu Puzzle	80
Gambar 4. 34 Tampilan Info	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Kuesioner

