

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Pengertian Aplikasi	6
2. Media Pembelajaran.....	8
3. Mesin Kendaraan Empat Silinder.....	10
4. <i>Unity3D</i>	11
5. Sejarah C#	13
B. Penelitian Sebelumnya	14

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	22
	B. Metode Pengumpulan Data	22
	1. Pengamatan (<i>Observasi</i>).....	22
	2. Wawancara (<i>Interview</i>).....	22
	3. Dokumentasi	23
	4. Studi Pustaka	23
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	24
	D. Konsep Penelitian.....	25
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	33
	1. Desain Produk.....	33
	2. Validasi Desain.....	43
	3. Revisi Desain.....	44
	4. Uji Coba Produk.....	48
	5. Uji Coba Pemakaian.....	49
	6. Produksi Massal	57
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	58
	B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	17
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	38
Tabel 4.3 Pengumpulan Material	43
Tabel 4.4 Pengujian <i>Alpha</i>	49
Tabel 4.5 Skala Jawaban.....	50
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Situs <i>Unity3D</i>	13
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan <i>R&D</i>	28
Gambar 4.1 <i>Flowchart Admin</i> Aplikasi <i>game</i> tiga dimensi.....	34
Gambar 4.2 <i>Flowchart User</i> Aplikasi <i>game</i> tiga dimensi.....	35
Gambar 4.3 <i>Use Case User</i>	36
Gambar 4.4 <i>Use Case Admin</i>	37
Gambar 4.5 Desain <i>Interface Splash Screen</i>	40
Gambar 4.6 Desain Halaman Pilih Utama	41
Gambar 4.7 Desain Halaman <i>Login Admin</i>	41
Gambar 4.8 Desain Halaman <i>Login User</i>	42
Gambar 4.9 Desain Tampilan Menu Utama	42
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan <i>Scene Login</i>	44
Gambar 4.11 Mengatur <i>Splash Screen</i>	45
Gambar 4.12 Mengatur Tampilan Menu Utama	45
Gambar 4.13 Membuat Halaman Panduan	46
Gambar 4.14 <i>Scene</i> Pilihan Materi.....	47
Gambar 4.15 Membuat Tombol Kembali	47
Gambar 4.16 Memasukan Materi Kepala Silinder.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

