

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Game	7
2. Huruf Alfabet	11
3. Android	14
4. Game Edukasi	20
5. Adobe Photoshop.....	20
6. Unity Game Engine	22
7. Extreme Programming	24

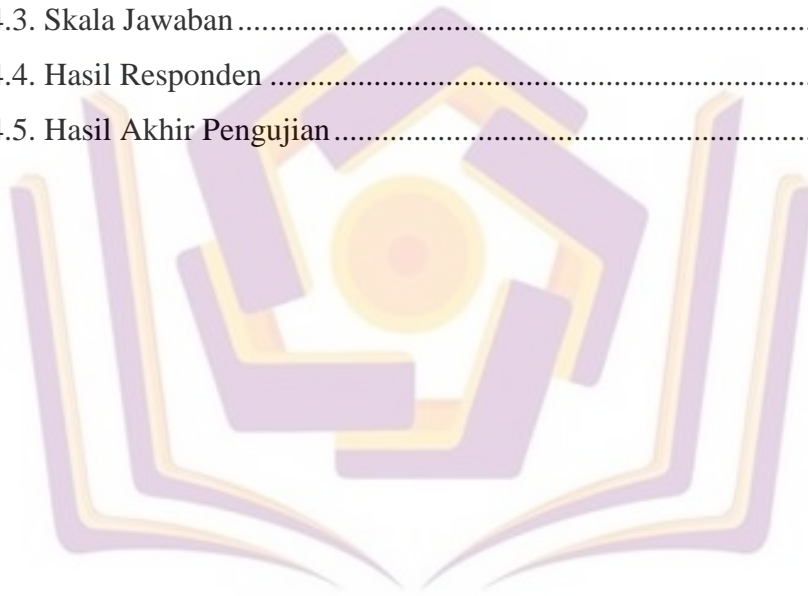
8. UML (Unified Modeling Language).....	25
9. Use Case Diagram	26
10. Class Diagram	28
11. Activity Diagram	30
12. Squence Diagram.....	31
13. Anak-anak Usia Dini	32
B. Penelitian Sebelumnya.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Tempat dan Waktu Penelitian	36
1. Tempat Penelitian	36
2. Waktu Penelitian.....	36
B. Metode Pengumpulan Data.....	36
1. Studi Kepustakaan	36
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	37
1. Perangkat Keras (Hardware)	37
2. Perangkat Lunak (Software).....	37
D. Konsep Penelitian	38
1. Studi Literatur	38
2. Planning	39
3. Design.....	39
4. Coding	40
5. Testing.....	40
6. Penulisan Laporan	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Planning	41
1. Analisis Kebutuhan Pengguna	41
B. Design	41
1. Perancangan UML.....	42
C. Coding	62
1. Pengkodean Menu Utama.....	62
2. Implementasi Antarmuka Aplikasi.....	63

D. Testing	70
1. Pengujian Alpha.....	70
2. Pengujian Beta	73
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Notasi Use Case Diagram	27
Tabel 2.2. Notasi Class Diagram.....	29
Tabel 2.3. Notasi Activity Diagram	30
Tabel 2.4. Notasi Sequence Diagram.....	30
Tabel 2.5. Penelitian Sebelumnya.....	31
Tabel 4.1. Perencanaan Pengujian Equivalence Partitioning.....	70
Tabel 4.2. Daftar Aspek – Aspek Kuisoner	73
Tabel 4.3. Skala Jawaban	73
Tabel 4.4. Hasil Responden	74
Tabel 4.5. Hasil Akhir Pengujian.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Diagram Alur Penelitian.....	38
Gambar 4.1 Gambar Use Case Diagram Game Belajar Huruf	42
Gambar 4.2 Class Diagram	43
Gambar 4.3 Activity Diagram Play Game	45
Gambar 4.4 Activity Diagram Kuiz Menu.....	46
Gambar 4.5 Activity Diagram Info Menu.....	47
Gambar 4.6 Activity Diagram Keluar	47
Gambar 4.7 Sequence Diagram Play Menu	48
Gambar 4.8 Sequence Diagram Kuiz Menu	49
Gambar 4.9 Sequence Diagram Info Menu.....	50
Gambar 4.10 Sequence Diagram Keluar.....	50
Gambar 4.11 Disign Background Menu Utama.....	51
Gambar 4.12 Disign Menu Utam	52
Gambar 4.13 Design Button Menu Utama.....	52
Gambar 4.14 Design Title Menu Utama	53
Gambar 4.15 Design Belajar Huruf	54
Gambar 4.16 Design Background Menu Play.....	54
Gambar 4.17 Button Design Home	55
Gambar 4.18 Button Design Arah.....	55
Gambar 4.19 Button Design Background Huruf.....	56
Gambar 4.20 Sprite Huruf Kecil	56
Gambar 4.21 Sprite Huruf Besar.....	56
Gambar 4.22 splas Design Menu Play	57
Gambar 4.23 Design Menu Kuiz	58
Gambar 4.24 Design Background Menu Kuiz	58
Gambar 4.25 Button Design Menu Kuiz	59
Gambar 4.26 Sprite Balon dan Score	59
Gambar 4.27 Splas Effect di Menu Kuiz	60

Gambar 4.28 Hasil Score Design menu Kuiz	60
Gambar 4.29 Design Menu Info	61
Gambar 4.30 Design Background Layout Info	61
Gambar 4.31 Design Text Layout Info	62
Gambar 4.32 Contoh Coding Menu Belajar huruf.....	63
Gambar 4.33 Splas Screen Game Belajar Huruf.....	64
Gambar 4.34 Main Menu Games belajar huruf	65
Gambar 4.35 Tampilan Play dari Games Belajar Huruf	65
Gambar 4.36 Tombol Navigasi Kanan Dari A ke B	66
Gambar 4.37 Tombol Navigasi Kiri Dari huruf A ke Z.....	66
Gambar 4.38 Tampilan Kuiz Menu	67
Gambar 4.39 Tampilan Kuiz Jika Benar Menjawab.....	68
Gambar 4.40 Tampilan Kuiz Jika Salah Menjawab.....	68
Gambar 4.41 Tampilan Hasil Akhir Dari Kuiz.....	69
Gambar 4.42 Tampilan Info Menu	69

