

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.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penilitan.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Rancang Bangun	7
2. <i>Game</i>	8
3. Android	10
4. Unity	14
5. Multimedia.....	15
6. Unsur-Unsur Multimedia.....	16

7. Adobe Photoshop	18
8. Matematika	18
B. Penelitian Sebelumnya	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	24
B. Metode Pengumpulan Data	24
C. Alat Dan Bahan Penelitian	27
D. Konsep Penelitian	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisa Hasil.....	36
1. Concept	36
2. Design	37
3. Material Collecting	49
4. Assembly	50
5. Testing	56
6. Distribution	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.4 Tabel penelitian sebelumnya.....	22
Tabel 3.1 Data Skor Jawaban.....	35
Tabel 3.2 Kategori Kelayakan.....	35
Tabel 4. 1 Tabel Material Collecting	49
Tabel 4.2 Tabel Rencana Pengujian Hak Akses	57
Tabel 4.3 Tabel Pengujian Halaman Utama	57
Tabel 4.4 Tabel Pengujian Fitur <i>Main</i>	58
Tabel 4.5 Pengujian Halaman Level	58
Tabel 4.6 Pengujian Fitur Halaman Tutorial.....	58
Tabel 4.7 Tabel Pengujian Halaman Info	59
Tabel 4.8 Tabel Pengujian Fitur Keluar Game	59
Tabel 4. 9 Tabel Nama Responden	60
Tabel 4. 10 Daftar Aspek Kuisisioner	60
Tabel 4.11 Skala Jawaban.....	61
Tabel 4. 12 Hasil Responden	61
Tabel 4. 13 Kategori Nilai.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 2 Tahapan metode MDLC Luther-Sutopo (Binanto, 2010)	31
Gambar 4. 1 ScreenFlow <i>game</i> PUMADA.....	41
Gambar 4. 2 Rancangan <i>Interface</i> atau tampilan rancangan halaman utama	43
Gambar 4. 3 <i>Rancangan Interface atau tampilan pilih level</i>	44
Gambar 4. 4 Rancangan <i>Interface</i> atau tampilan permainan	45
Gambar 4. 5 Rancangan <i>Interface</i> atau tampilan info.....	46
Gambar 4. 6 Rancangan <i>Interface</i> atau tampilan tutorial.....	47
Gambar 4. 7 Pembuatan objek roket	50
Gambar 4. 8 Pembuatan Objek Icon	51
Gambar 4. 9 Pembuatan Objek Button	51
Gambar 4. 10 Tampilan interface Home.....	52
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Interface level</i>	52
Gambar 4. 12 Tampilan interface permainan.....	53
Gambar 4. 13 Tampilan interface info	54
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Interface Tutorial</i>	54
Gambar 4. 15 Pengkodean Script <i>GameManager.cs</i>	55
Gambar 4. 16 Pengkodean Script <i>Timer.cs</i>	56
Gambar 4. 17 Tampilan Home.....	63
Gambar 4. 18 Tampilan Cara Bermain	64
Gambar 4. 19 Tampilan Info	65
Gambar 4. 20 Tampilan Level	66
Gambar 4. 21 Tampilan dalam <i>Game</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian

Lampiran 3 : Dokumentasi

Lampiran 4 : Hasil Kuisisioner

Lampiran 5 : Kode Program

