

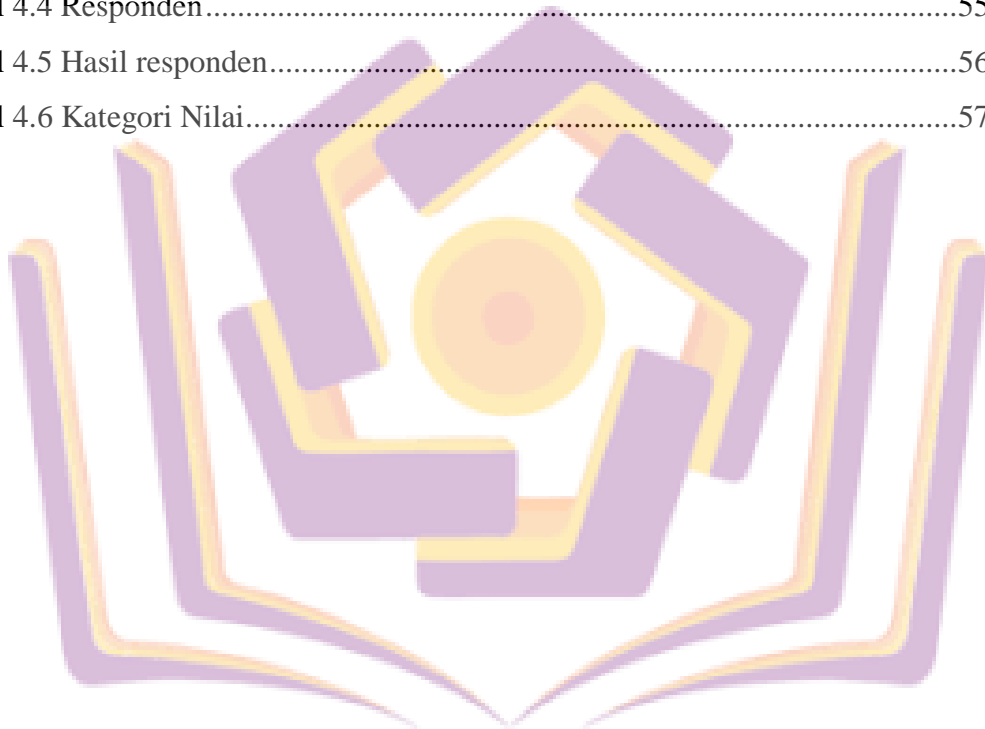
DAFTAR ISI

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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
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	
A. Landasan Teori.....	7
1. Pengertian <i>Game</i>	7
2. <i>Android</i>	11
3. Multimedia.....	16
4. Unsur-unsur Multimedia.....	17
5. <i>Unity</i>	18
6. <i>Adobe Photoshop</i>	19

7. Sampah.....	20
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	25
B. Metode Pengumpulan Data.....	25
C. Alat dan Bahan.....	26
D. Konsep Penelitian	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil dan Pembahasan	36
1. <i>Concept</i>	36
2. <i>Design</i>	37
3. <i>Material Collecting</i>	47
4. <i>Assembly</i>	48
5. <i>Testing</i>	53
6. <i>Distribution</i>	58
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Sebelumnya.....	23
Tabel 3.1 Skenario Pengujian <i>Alphac</i>	34
Tabel 3.2 Data Skor Jawaban.....	35
Tabel 3.3 Kategori Kelayakan.....	35
Tabel 4.1 Tabel <i>Material Collecting</i>	48
Tabel 4.2 Pengujian <i>alpha tes</i>	54
Tabel 4.4 Responden.....	55
Tabel 4.5 Hasil responden.....	56
Tabel 4.6 Kategori Nilai.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Pengguna sistem operasi <i>mobile</i> di indonesia.....	4
Gambar 3.1. Kerangka berfikir	28
Gambar 3.2. Tahapan <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	30
Gambar 4.1. <i>ScreenFlow game Type Of Trash</i>	41
Gambar 4.2. Rancangan <i>Interface</i> atau tampilan rancangan halaman utama.	42
Gambar 4.3. Rancangan <i>Interface</i> atau tampilan pilih <i>level</i>	43
Gambar 4.4. Rancangan <i>Interface</i> atau tampilan permainan.	44
Gambar 4.5. Rancangan <i>Interface</i> atau tampilan tutorial	45
Gambar 4.6. Rancangan <i>Interface</i> atau tampilan info.....	46
Gambar 4.7. Pembuatan objek Tong Sampah.....	49
Gambar 4.8. Pembuatan objek <i>Button</i>	49
Gambar 4.9. Tampilan <i>interface Home</i>	50
Gambar 4.10. Tampilan <i>Interface level</i>	51
Gambar 4.11. Tampilan <i>interface</i> permainan	51
Gambar 4.12. Pengkodean <i>Script ChangeScaneScript.cs</i>	52
Gambar 4.13. Pengkodean <i>Script PlayerScore.cs</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Lembar Kuisisioner

