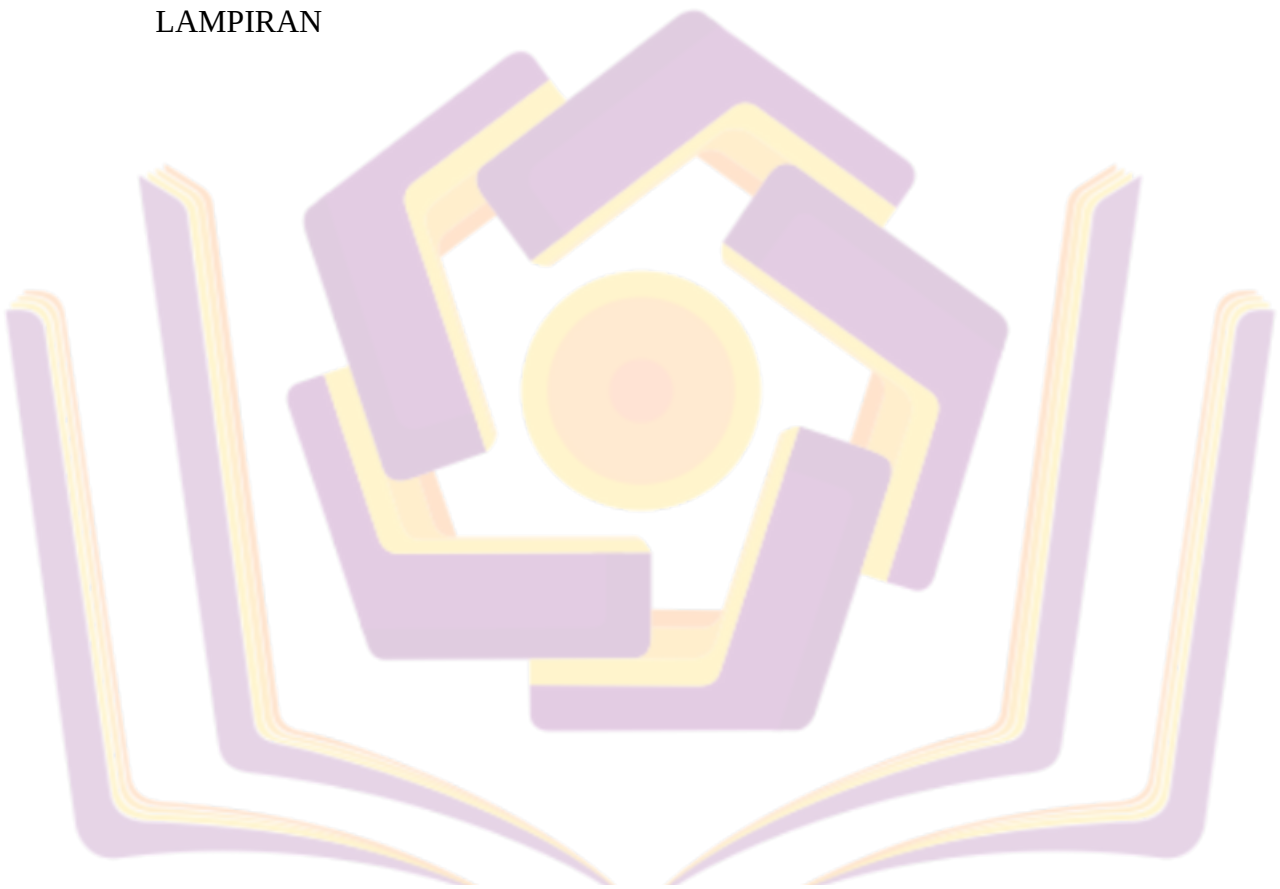


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
B. Metode Pengumpulan Data.....	22
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	24
D. Konsep Penelitian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30

A. Hasil dan Analisis Data.....	30
B. Pengembangan <i>Game</i> Menggunakan Metode GDLC.....	35
C. Hasil Pengujian dan Pembahasan	62
D. Kelebihan dan Keterbatasan Produk.....	64
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan GDLC dan MDLC	16
Tabel 2.2 Ringkasan Penelitian Terdahulu	19
Tabel 4.1. Hasil Wawancara dan Implikasi pada <i>Game</i>	32
Tabel 4.2. Analisis Kebutuhan <i>Game</i>	33
Tabel 4.3. Konsep <i>Game</i> Bersih Sekolahku.....	35
Tabel 4.4. Rancangan Level <i>Game</i>	37
Tabel 4.5. Hasil Implementasi <i>Scene Game</i>	44
Tabel 4.6. Hasil Pengujian Fungsional <i>Black-box</i>	53
Tabel 4.7. Profil Responden Uji Pengguna.....	55
Tabel 4.8. Instrumen Kuesioner Respons Pengguna.....	56
Tabel 4.9. Skala Penilaian Kuesioner	58
Tabel 4.10. Kategori Persentase.....	59
Tabel 4.11. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Respons Pengguna	60
Tabel 4.12. Ringkasan Komentar dan Saran Responden	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	27
Gambar 4.1 Kode Pergerakan Karakter	39
Gambar 4.2 Kode Pengambilan sampah	40
Gambar 4.3 Kode Validasi Pengumpulan Sampah	41
Gambar 4.4 Kode Sistem Skor Kebersihan.....	42
Gambar 4.5 Kode Perpindahan Scene.....	43
Gambar 4.6 Tampilan Intro Universitas Amikom Purwokerto.....	45
Gambar 4.7 Tampilan Main Menu <i>Game Bersih Sekolahku</i>	46
Gambar 4.8 Tampilan Level 1 Ruang Kelas.....	47
Gambar 4.9 Tampilan Level 2 dengan Feedback Kesalahan dan Keterangan Tong Sampah	48
Gambar 4.10 Tampilan Level 3 Halaman Sekolah	49
Gambar 4.11 Tampilan Instruksi dan Kontrol Permainan	50
Gambar 4.12 Tampilan Skor Akhir Permainan.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Izin Penelitian

Lampiran 2 Proposal Penelitian

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian

