

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.5.2 Metode Pembangunan Prototype Perangkat Lunak.....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	9
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Profil Singkat MTs. Raudlatul Irfan	10
2.1.1 Visi.....	10
2.1.2 Misi	11

2.1.3 Tujuan	12
2.2 Struktur Organisasi MTs. Raudlatul Irfan	12
2.3 Media Pembelajaran	13
2.3.1 Landasan Pembelajaran Teoritis	14
2.3.2 Landasan Pembelajaran Praktis	15
2.4 Media Pembelajaran Berbasis Android	15
2.5 Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris	16
2.6 Karakteristik Game Edukasi	17
2.7 Sistem	17
2.7.1 Definisi Sistem	18
2.7.2 Cara Kerja Sistem	20
2.8 Game Edukasi	20
2.9 Definisi Game Edukasi	21
2.10 Cara Kerja Game Edukasi	23
2.11 Teknologi Speech	24
2.11.1 Speech Recognition	25
2.11.2 Cara Kerja Speech Recognition	26
2.11.3 Alat Pendukung Speech Recognition	27
2.12 Mobile App	28
2.13 Adobe Illustrator	29
2.14 Adobe Photoshop	30
2.15 Adobe After Effect	31
2.16 Unity	32

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	34
3.1 Analisis Sistem	34
3.1.1 Analisis Masalah.....	34
3.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	35
3.1.3 Analisis Alur yang Diusulkan.....	38
3.1.4 Analisis Kosa Kata.....	41
3.2 Storyboard	48
3.2.1 Analisis Teknologi Speech	53
3.2.2 Analisis Aplikasi Sejenis	54
3.2.3 Analisis Materi.....	68
3.2.4 Analisis Arsitektur Sistem	71
3.3 Analisis Game Yang Akan Dibangun	73
3.3.1 Konsep Game.....	73
3.3.2 Perancangan Komponen Permainan	75
3.3.3 Mekanisme Game	87
3.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	89
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	90
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	91
3.4.3 Analisis dan Kebutuhan Pengguna	92
3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	93
3.5.1 Definisi Aktor	94
3.5.2 Use Case Diagram	95
3.5.3 Definisi Use Case Diagram.....	95

3.5.4 Use Case Skenario	97
3.5.5 Activity Diagram	112
3.6 Class Diagram	128
3.7 Sequence Diagram.....	129
3.7.1 Sequence Diagram Siswa.....	130
3.7.2 Sequence Diagram Guru.....	136
3.8 Perancangan Sistem.....	140
3.8.1 Perancangan Antarmuka	140
3.8.2 gan Pesan	160
3.8.3 Jaringan Semantik.....	162
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	164
4.1 Implementasi Sistem	164
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	164
4.1.2 Implementasi Antarmuka.....	165
4.2 Pengujian Sistem	168
4.2.1 Skenario Pengujian Sistem Wordquest.....	168
4.2.2 Skenario Pengujian Black Box	170
4.2.3 Kasus dan Hasil Pengujian Black Box	171
4.2.4 Pengujian Beta	180
4.2.5 Kesimpulan Pengujian Beta.....	192
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	194
5.1 Kesimpulan.....	194
5.2 Saran	194