

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Profil SD Al-Ihsan Islamic School.....	7
2.2 Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.....	7
2.3 Game Edukasi	7
2.4 Game Susun Kata	8
2.5 Game Kuis.....	8
2.6 Game Puzzle.....	8
2.7 Unity 3D.....	9
2.8 Algoritma Fisher Yates-Shuffle	10
2.9 Android.....	11
2.10 Game	12

2.11	Unified Modeling Language (UML).....	12
2.12	Usecase Diagram.....	14
2.13	Usecase Scenario.....	15
2.14	Activity Diagram.....	16
2.15	Class Diagram	17
2.16	Sequence Diagram.....	19
2.17	Uji Normalitas Gain	20
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		22
3.1	Analisis Game	22
3.2	Analisis Game yang akan dibangun.....	22
3.2.1	Inisiasi.....	23
3.2.2	Pra-produksi.....	24
3.2.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	34
3.2.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	35
3.2.5	Use Case Diagram	36
3.2.6	Usecase Scenario	37
3.2.7	Activity Diagram	43
3.2.8	Sequence Diagram	52
3.2.9	Class Diagram.....	60
3.3	Perancangan Game.....	62
3.3.1	Perancangan Struktur Menu	62
3.3.2	Perancangan Antarmuka.....	63
3.3.3	Perancangan Jaringan Semantik	67
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN GAME		68
4.1	Implementasi Game.....	68
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	68
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	68
4.1.3	Implementasi Class	69
4.1.4	Implementasi Antarmuka.....	69
4.2	Pengujian game	72
4.2.1	Pengujian BlackBox	72

4.2.2 Pengujian kepada Pengguna	77
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82