

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Maksud Dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak .....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 Profil Sekolah.....	9
2.2 Struktur Organisasi.....	9
2.3 Pendidikan.....	11
2.4 Konsep Pembelajaran.....	11
2.5 Model Pembelajaran Interaktif.....	12

2.6	Game .....	13
2.6.1	Elemen Game.....	13
2.6.2	Kategori Game.....	14
2.7	Game Sebagai Sarana Edukasi.....	16
2.7.1	Game Learning .....	17
2.7.2	Game Engine.....	18
2.7.3	Virtual Reality.....	18
2.8	Pembangunan Perangkat Lunak .....	19
2.9	Model Proses Prototype .....	20
2.10	Tools.....	20
2.10.1	Blender 3D.....	21
2.10.2	Unity Engine .....	21
2.10.3	Google VR SDK For Unity .....	21
2.10.4	Balsamiq Mockup .....	22
2.10.5	UMLet.....	26
2.11	Nabi Muhammad SAW .....	26
2.12	Sunnah-Sunnah Rasulluloh SAW .....	31
2.12.1	Suroh Af' al Nabi.....	32
2.12.2	Siroh (Perjalanan Hidup) Nabi .....	32
2.13	Skala Likert .....	33
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>35</b>
3.1	Komunikasi .....	35
3.1.1	Analisis Sistem .....	35
3.1.2	Analisis Masalah.....	35
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis .....	35

3.1.4	Analisis Sistem Yang Dibangun .....	40
3.1.5	Analisis Kurikulum.....	40
3.2	Perencanaan Cepat ( <i>Quick Plan</i> ).....	49
3.2.1	Analisis Konsep Game.....	49
3.2.2	Analisis <i>Game Domain</i> .....	50
3.2.3	Penjelasan Game Play.....	50
3.2.4	Storyboard.....	51
3.2.5	Analisis Karakter .....	54
3.2.6	Analisis Audio .....	54
3.2.7	Analisis Video.....	55
3.2.8	Arsitektur Sistem .....	55
3.2.9	Penjelasan Arsitektur Sistem .....	56
3.3	Pemodelan Secara Cepat .....	56
3.3.1	Pembuatan Objek 3D .....	57
3.3.2	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	60
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	60
3.3.4	Analisis Perangkat Keras .....	60
3.3.5	Analisis Perangkat Lunak .....	61
3.3.6	Analisis Pengguna.....	62
3.3.7	Analisis Kebutuhan Fungsional Prototyping Pertama .....	62
3.4	<i>Contruction of Prototype</i> .....	75
3.4.1	Perancangan Sistem .....	75
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		82
4.1	Implementasi .....	82
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras .....	82

4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak .....	82
4.1.3	Implementasi Kelas .....	83
4.1.4	Implementasi Objek.....	84
4.1.5	Implementasi Karakter .....	88
4.1.6	Implementasi Antarmuka.....	89
4.2	Pengujian Sistem.....	89
4.2.1	Pengujian Alpha .....	89
4.2.2	Pengujian Beta .....	96
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN .....		107
5.1	Kesimpulan .....	107
5.2	Saran .....	107
DAFTAR PUSTAKA .....		109