

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.2.1 Maksud.....	2
1.2.2 Tujuan	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Metode Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TEORI PENUNJANG.....	6
2.1 Permainan Komputer (Computer Game).....	6
2.1.1 Jenis-jenis Permainan	6
2.2 Gim Edukasi	10
2.3 Algoritma Dijkstra	11
2.4 Android.....	14
2.5 Unity	15
2.6 Labirin (<i>The Maze</i>)	17
BAB III PERANCANGAN SISTEM	19
3.1 Analisis Sistem	19
3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	19
3.3 Analisis Kebutuhan Nonfungsional	20

3.3.1	Sruktur Menu	20
3.3.2	Activity Diagram	20
3.3.3	Sequence Diagram	24
3.3.4	Antarmuka	28
3.3.5	Perbandingan Dengan Gim Lain.....	32
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS		34
4.1	Pengujian	34
4.1.1	Tampilan Antarmuka Aplikasi.....	34
4.1.2	Komponen Pengujian dengan Metode <i>Blackbox</i>	41
4.1.3	Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	44
4.1.4	Pengujian <i>Portability</i>	49
4.2	Analisis	50
4.2.1	Analisis Algoritma.....	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		57
5.1	Simpulan.....	57
5.2	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		58