

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Metode Penelitian .....	2
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	2
1.5.2 Metode Pembangunan Sistem.....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Sejarah Game .....	6
2.2 Perkembangan Game .....	7
2.3 Jenis Game .....	7
2.3.1 Berdasarkan Platform yang digunakan.....	7
2.3.2 Berdasarkan genre permainan .....	8
2.4 Metode Gamifikasi .....	9
2.5 Android .....	9
2.5.1 Versi Android.....	10
2.6 Usecase Diagram .....	12
2.7 Class Diagram .....	12

2.8	Activity Diagram .....	14
2.9	Perangkat Lunak Pendukung.....	14
2.9.1	Unity 3D .....	15
2.9.2	Inkscape .....	16
2.9.3	C# .....	16
2.9.4	Audacity.....	17
2.9.5	Adobe XD .....	18
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>19</b>
3.1	Analisis Sistem .....	19
3.1.1	Analisis Masalah .....	19
3.1.2	Analisis Kebutuhan Data .....	19
3.1.3	Analisi Game.....	20
3.1.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	22
3.1.5	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	24
3.1.6	Pemodelan Sistem .....	24
3.2	Perancangan Sistem .....	36
3.2.1	Perancangan Data.....	36
3.2.2	Perancangan Arsitektural.....	37
3.2.3	Prancangan Prosedural .....	39
3.2.4	Perancangan Antarmuka .....	40
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>		<b>43</b>
4.1	Implementasi .....	43
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	43
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	44
4.1.3	Implementasi Antarmuka.....	45
4.2	Pengujian.....	51
4.2.1	Pengujian Fungsional .....	51
4.2.2	Pengujian Android.....	54
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>57</b>
5.1	Simpulan .....	57
5.2	Saran .....	57