

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Alur Penelitian.....	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Profil SD YAS 1 Bandung	10
2.1.1 Visi dan Misi	10
2.1.2 Struktur Organisasi.....	11
2.1.3 Logo SD YAS 1 Bandung.....	12
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Sekolah Dasar.....	12
2.2.2 Matematika.....	13
2.2.3 Multimedia	13
2.2.4 <i>Game</i>	15
2.2.5 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	20

2.2.6	Adobe Illustrator	26
2.2.7	<i>Unity</i>	26
2.2.8	Microsoft Visual Studio	29
	BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
3.1	Analisis Sistem.....	31
3.1.1	Analisis Masalah	31
3.1.2	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan.....	31
3.1.3	Analisis <i>Game</i> Sejenis.....	32
3.1.4	Analisis <i>Game</i> Yang Akan Dibangun	38
3.1.5	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	50
3.1.6	Analisis Kebutuhan Fungsional	52
3.2	Perancangan Sistem.....	75
3.2.1	Perancangan Struktur Menu	74
3.2.2	Perancangan Antarmuka	76
3.2.2	Jaringan Semantik	81
	BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	83
4.1	Implementasi	83
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	83
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	83
4.1.3	Implementasi Antarmuka	84
4.1.4	Implementasi Class	84
4.2	Pengujian Sistem	85
4.2.1	Pengujian Alpha	85
4.2.2	Pengujian Beta.....	92
	BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran.....	96
	DAFTAR PUSTAKA.....	97