

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xx
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metologi Penelitian	4
1.5.1 Alur Penelitian	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Profil Sekolah Dasar Negeri 3 Leuwilaja.....	9
2.1.1 Visi	9
2.1.2 Misi.....	9
2.1.3 Tujuan.....	10

2.1.4	Logo.....	10
2.2	Landasan Teori	11
2.2.1	Belajar.....	11
2.2.2	Pembelajaran Tematik.....	13
2.2.3	Pelajaran Tema 7 Kelas 6 Kepemimpinan.....	14
2.2.4	Media Pembelajaran.....	16
2.2.5	Metode Pembelajaran Discovery Learning	17
2.2.6	Multimedia.....	19
2.2.7	Game Edukasi	20
2.2.8	Android.....	21
2.2.9	Website	21
2.2.10	RESTful API.....	22
2.2.11	Laravel.....	22
2.2.12	MySql	23
2.3	Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....	23
2.3.1	UML (Unfield modeling language).....	24
2.4	Alat Pengembangan Sistem.....	25
2.4.1	Unity 3D	25
2.4.2	Adobe Photoshop	25
2.4.3	Postman	26
2.5	Pengujian Perangkat Lunak.....	26
2.5.1	Blackbox.....	26
2.5.2	Pengujian UAT	26
2.5.3	Pengujian Hipotesis.....	27

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1 Analisis Sistem	28
3.1.1 Analisis Masalah	28
3.1.2 Analisis Sistem Yang Berjalan	30
3.1.3 Analisis Materi	30
3.1.4 Analisa Aplikasi Yang Akan Dibangun	32
3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	48
3.2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	49
3.2.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	50
3.2.3. Analisis Kebutuhan Pengguna	51
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional Game Edukasi	52
3.3.1 Definisi Aktor	52
3.3.2 Use Case Diagram	53
3.3.3 Definisi Use Case Diagram	54
3.3.4 Use Case Skenario	54
3.3.5 Activity Diagram	63
3.3.6 Class Diagram	73
3.3.7 Sequence Diagram	82
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional Website Guru	91
3.4.1 Definisi Aktor	92
3.4.2 Use Case Diagram	92
3.4.3 Definisi Use Case Diagram	93
3.4.4 Use Case Skenario	94
3.4.5 Activity Diagram	101

3.4.6	Class Diagram	112
3.4.7	Sequence Diagram.....	113
3.5	Perancangan Sistem	120
3.5.1	Perancangan Data.....	120
3.5.2	Struktur menu.....	128
3.5.3	Perancangan Antar Muka	129
3.5.4	Perancangan Pesan	144
3.5.5	Perancangan Jaringan Sematik	149
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	151
4.1	Implentasi Sistem.....	151
4.1.1	Implementasi Perangkat keras	151
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	153
4.1.3	Implementasi Kelas	154
4.1.4	Implementasi Basis Data	157
4.1.5	Implementasi Antarmuka.....	162
4.2	Pengujian Sistem.....	165
4.2.1	Pengujian Alpha	165
4.2.2	Pengujian UAT	182
4.2.3	Pengujian Hipotesis.....	185
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	193
5.1	Kesimpulan.....	193
5.2	Saran.....	193
	Daftar Pustaka.....	194