DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR SIMBOL xiv

DAFTAR LAMPIRAN xviii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 5

1.6 Sistematika Penulisan 8

BAB 2 LANDASAN TEORI 10

2.1 Pengertian Agama 10

2.1.1 Skema Sistematika Agama Islam 11
2.1.1.1 Aqidah 11
2.1.1.2 Fiqih 12
2.1.1.3 Akhlak 13
2.2 Pendidikan 15
2.2.1 Media Pendidikan 15
2.2.2 Jenis Media Pendidikan 16
2.3 *Game* 19
2.3.1 Pengertian *Game* 19
2.3.2 Klasifikasi *Game* 20
2.3.3 Jenis-Jenis *Game* 21
2.3.4 *Game* Edukasi 28
2.3.4.1 Kriteria *Game* Edukasi yang Ideal 28
2.4 Metode yang digunakan 31
2.4.1 *Collision Detection* 31
2.4.1.1 *Collision Detection (Circle – Rectangle)* 31
2.4.1.2 *Collision Detection (Circle – line)* 32
2.5 Berorientasi Objek 33
2.5.1 *Unified Modeling Language* (UML) 36
2.6 *Greenfoot* 36
2.6.1 *Java* 38
2.6.1.1 *Java* 1 38
2.6.1.2 *Java* 2 39

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 40
3.1 Analisis Sistem 40
3.1.1 Analisis Masalah 40
3.1.2 Analisis *Game* Petualangan Berburu Bintang Hijaiyah 41
3.1.2.1 *Gameplay Game* Petualangan Berburu Bintang Hijaiyah 42
3.1.2.2 Tampilan *Game* Petualangan Berburu Bintang Hijaiyah 44
3.1.3 Analisis *Game* Edukasi Pengetahuan Dasar Islam 45
3.1.3.1 Analisis Materi 50
3.1.3.2 Analisis *Level* 53
3.1.3.3 *Storyline* 57
3.1.3.4 *Gameplay* 57
3.1.3.5 *Storyboard* 58
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 62
3.1.4.1 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak 62
3.1.4.2 Analisis dan Kebutuhan perangkat Keras 63
3.1.4.3 Analisis Pengguna 63
3.1.4.4 Analisis *Collision Detection* untuk interaksi pemain dengan *Non-Playable Character* (NPC) musuh. 64
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 65
3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Sistem 65
3.2 Perancangan Perangkat Lunak 86
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 86

3.2.2 Perancangan Antar Muka 86
3.2.2.1 Perancangan Antar Muka Menu Utama 87
3.2.2.2 Perancangan Antar Muka Menu Pilih Permainan 87
3.2.2.3 Perancangan Antar Muka Petunjuk 88
3.2.2.4 Perancangan Antar Muka Permainan 89
3.2.3 Jaringan Semantik 90

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 91
4.1 Implementasi 91
4.1.1 Perangkat Pendukung yang Digunakan 91
4.1.2 Perangkat Keras (*Hardware*) 91
4.1.3 Perangkat Lunak (*Software*) 91
4.1.4 Implementasi Aplikasi 92
4.1.5 Implementasi Antar Muka 92
4.2 Pengujian Sistem 98
4.2.1 Pengujian Alpha (Fungsional) 99
4.2.2 Pengujian Beta 106

BAB 5 KESIMPULAN 113
5.1 Kesimpulan 113
5.2 Saran 113

DAFTAR PUSTAKA 114