DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1 Pengertian Pendidikan 7

2.2 Pengertian Sekolah Dasar 7

2.3 Pengertian IPS 8

2.4 Pengertian Game 8

2.5 Unsur-Unsur dari *Game* 9

2.6 Jenis-Jenis Game 10

2.7 Pengertian UML 14

2.8 Pengaruh *game* dan Artificial Intelligence 16

2.9 Perangkat Lunak yang digunakan untuk membangun Aplikasi 20

2.10 Skala pengukuran dan Instrumen Penelitian 22

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 25

3.1 Analisis Sistem 25

3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 38

3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 40
3.4 Perancangan Sistem 62
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 74
4.1 Analisis Sistem..... 74
4.2 Pengujian Sistem..... 78
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN..... 84
4.1 Kesimpulan 84
4.2 Saran 84
DAFTAR PUSTAKA..... 86