DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT 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 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud Dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sitematika Penulisan 6
BAB 2 LANDASAN TEORI 9
2.1 Matematika 9
2.2 Sniper 9
2.3 Game 9
2.3.1 Game Edukasi 10
2.3.2 First Person Shooter (FPS) 11
2.4 Android 12
2.5 Unified Modeling Language (UML) 13
2.5.1 Use Case Diagram 13
2.5.2 Class Diagram 15
2.5.3 Sequence Diagram 16
2.5.4 Activity Diagram 17

2.6 Unity 18
2.6.1 Sejarah dan Perkembangan Unity 19
2.6.2 Fitur – Fitur Unity 19
2.7 Skala Likert 21
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 23
3.1 Analisis Sistem 23
3.1.1 Analisis Masalah 23
3.1.2 Analisis Game Sejenis 24
3.1.3 Analisis Game yang Dibangun 28
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 34
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 36
3.2 Perancangan Sistem 55
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 55
3.2.2 Perancangan Antarmuka 56
3.2.3 Jaringan Semantik 60
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 61
4.1 Implementasi Sistem 61
4.1.1 Implementasi Kebutuhan Perangkat Keras 61
4.1.2 Implementasi Antarmuka 61
4.1.3 Implementasi Class 62
4.2 Pengujian Sistem 63
4.2.1 Pengujian Alpha 63
4.2.2 Pengujian Beta 68
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 75
5.1 Kesimpulan 75
5.2 Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 77