

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATAPENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-2
1.3 Batasan Masalah.....	I-2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	I-2
1.5 Kegunaan / Manfaat	I-3
1.6 Metodologi	I-3
1.6.1 <i>Pre1: Design of the educational challenges</i>	I-3
1.6.2 <i>Pre2: Design of the type of game</i>	I-3
1.6.3 <i>Pre 3: Initial design of the story and main characters</i>	I-4
1.6.4 <i>Chapter design</i>	I-4
1.6.5 <i>Scene design</i>	I-4
1.7 Sistematika Penulisan.....	I-5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Game	II-1

2.2	Konsep Dasar Game.....	II-2
2.3	Jenis-Jenis Game.....	II-2
2.4	Game Edukasi	II-5
2.5	Pengertian Game Puzzle.....	II-6
2.6	Aksara Sunda.....	II-6
2.6.1	Aksara Sunda Kuna	II-6
2.6.2	Aksara Sunda Baku	II-7
2.6.3	Perbandingan Aksara Sunda Baku dan Kuna.....	II-8
2.7	Metode perancangan <i>Screenplay</i>	II-9
2.7.1	<i>Pre1: Design of the educational challenges</i>	II-9
2.7.2	<i>Pre2: Design of the type of game</i>	II-10
2.7.3	<i>Pre3: Initial design of the story and main characters</i>	II-10
2.7.4	<i>Chapter Design</i>	II-10
2.7.5	<i>Scene Design</i>	II-10
2.8	Storyboard	II-11
2.9	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	II-11
2.10	JavaScript	II-14
2.11	Sistem Operasi Android	II-15
2.12	Unity	II-18
2.13	Corel Draw	II-18
2.14	Pengujian <i>BlackBox</i>	II-18
2.15	Kuisisioner Skala Likert	II-19

BAB III ANALAISIS DAN PERANCANGAN

3.1	<i>Pre1: Design of the educational challenges</i>	III-1
3.1.1	Kompetensi Game	III-1
3.1.2	Lingkungan Pengembangan Sistem	III-1

3.2	<i>Pre2: Design of the type of game</i>	III-2
3.2.1	Latar Belakang Perancangan Game	III-2
3.3	<i>Pre3: Initial design of the story and main characters</i>	III-4
3.3.1	Use Case Diagram	III-4
3.3.2	Definisi Actor	III-5
3.3.3	Definisi Use Case	III-5
3.3.4	Skenario Use Case	III-6
3.3.5	Class Diagram Tahap Analisis	III-10
3.3.6	Storyboard	III-12
3.4	Pemodelan Sistem Menggunakan Sequence Diagram	III-14
3.5	Pemodelan menggunakan Class Diagram	III-20
3.6	<i>Chapter Design</i>	III-20
3.7	<i>Scene Design</i>	III-20
3.7.1	Perancangan <i>User Interface</i>	III-21
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	
4.1	Lingkungan Implementasi	IV-1
4.1.1	Lingkungan Perangkat Keras (<i>HardWare</i>)	IV-1
4.1.2	Lingkungan Perangkat Lunak (<i>SoftWare</i>)	IV-1
4.2	Implementasi Use Case	IV-2
4.3	Implementasi Antar Muka	IV-2
4.3.1	Tampilan <i>Scene</i> Pembuka	IV-2
4.3.2	Tampilan Pilih Level	IV-3
4.3.3	Tampilan <i>Gameplay</i>	IV-5
4.3.4	Tampilan Pause	IV-6
4.3.5	Tampilan Kalah	IV-8
4.3.6	Tampilan Menang	IV-9

4.3.7	Tampilan <i>Trophy</i>	IV-10
4.3.8	Tampilan Daftar Aksara	IV-11
4.3.9	Tampilan Tentang Aplikasi	IV-11
4.4	Pengujian Sistem <i>BlackBox</i>	IV-12
4.5	Evaluasi	IV-19
4.5.1	Tingkat Respon Penilaian Terhadap Gambar dan User Interface	IV-20
4.5.2	Tingkat Respon Penilaian Terhadap Sound	IV-21
4.5.3	Tingkat Respon Terhadap Ketertarikan Gameplay	IV-22
4.5.4	Tingkat Respon Penilaian Tingkat Kesulitan Menyelesaikan Permainan.....	IV-23
4.5.5	Tingkat Respon Penilaian Terhadap Keberhasilan Game Dalam Mengajarkan Aksara Sunda	IV-24
4.5.6	Tingkat Respon Penilaian Terhadap Ketertarikan Memainkan Game Puzzle	IV-25
4.5.7	Tingkat Respon Penilaian Terhadap Ketertarikan Untuk Mempelajari Aksara Sunda.....	IV-26

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	V-I
5.2	Saran.....	V-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN