

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-2
1.3 Batasan Masalah	I-2
1.4 Tujuan.....	I-3
1.5 Metodologi Pengembangan.....	I-3
1.6 Sistematika Penulisan.....	I-4
BAB II LANDASAN TEORI.....	II-1
2.1 Pengertian Multimedia	II-1
2.2 Pengertian <i>Game</i>	II-2
2.3 <i>Game</i> Edukasi.....	II-2
2.4 Matematika	II-2
2.5 Game Engine	II-3
2.6 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak.....	II-3
2.6.1 Tahap-Tahap pada Siklus IMSDD.....	II-4
2.6.2 Panduan Perancangan Antarmuka pada IMSDD	II-6
2.7 UML (Unified Modeling Language)	II-7
2.8 Unity.....	II-9
2.9 Blender	II-10
2.10 StarUML.....	II-10

BAB III ANALISI SISTEM	III-1
3.1 Identifikasi Masalah	III-1
3.2 Kebutuhan Sistem.....	III-1
3.2.1 Pertimbangan Penggunaan Sistem	III-1
3.2.2 Pertimbangan Hardware dan Software	III-2
3.2.3 Definisi Sistem.....	III-3
3.2.4 Profil dan Kebutuhan Pengguna	III-10
3.3 Hasil Analisis.....	III-10
BAB IV PERANCANGAN SISTEM.....	IV-1
4.1 Perancangan Metafora	IV-1
4.2 <i>Class</i> Diagram	IV-7
4.3 <i>Activity</i> Diagram.....	IV-8
4.4 Rancangan Karakter	IV-14
4.5 Struktur Navigasi.....	IV-15
4.6 Tipe Informasi	IV-20
4.7 Sistem Kontrol.....	IV-27
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM	V-1
5.1 Implementasi <i>Interface</i>	V-1
5.1.1 <i>Interface</i> Menu Utama	V-1
5.1.2 <i>Interface</i> Main.....	V-2
5.1.3 <i>Interface</i> Level	V-6
5.1.4 <i>Interface</i> Nilai Tertinggi	V-7
5.1.5 <i>Interface</i> Cara Main	V-8
5.1.6 <i>Interface</i> Pengaturan	V-9
5.1.7 <i>Interface Credits</i>	V-9
5.2 <i>Beta Testing</i>	V-10

5.3 Evaluasi	V-16
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	VI-1
6.1 Kesimpulan.....	VI-1
6.2 Saran.....	VI-1
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

