

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
<b>BAB 1     PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan .....	1
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Definisi Operasional .....	2
1.6 Metode Pengerjaan .....	2
<b>BAB 2     TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>3</b>
2.1 Literatur Review .....	3
2.2 Game .....	5
2.3 Game Edukasi.....	6
2.4 Unity.....	6
<b>BAB 3     ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>7</b>
3.1 Analisis .....	7
3.1.1 Gambaran Sistem Sebelumnya .....	7
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	7
3.2 Perancangan .....	8
3.2.1 Perancangan Game .....	8
3.2.2 Activity Diagram.....	8
3.2.3 Use Case Diagram .....	9
3.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	12
3.3.1 Pengembangan Sistem.....	12

3.3.2 Implementasi Sistem.....	12
<b>BAB 4    IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>14</b>
4.1 Implementasi .....	14
4.1.1 Script yang digunakan .....	14
4.1.2 Tampilan Menu .....	15
4.1.3 Tampilan Keluar .....	15
4.1.4 Tampilan Gameplay .....	16
4.1.5 Tampilan Interaksi Dengan Dosen .....	17
4.1.6 Tampilan Mengambil Kuis.....	18
4.1.7 Tampilan Mengerjakan Kuis.....	18
4.2 Pengujian.....	19
4.2.1 Pengujian Black Box Game Edukasi IMath.....	19
4.2.2 Feedback Pengguna Aplikasi .....	24
<b>BAB 5    KESIMPULAN .....</b>	<b>30</b>
5.1 Kesimpulan.....	30
5.2 Saran .....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>31</b>