

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	III
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR ISTILAH	XI
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	1
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS.....	4
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 INDONESIA	5
2.1.1 Budaya Indonesia.....	5
2.2 PAPUA.....	5
2.3 BANDUNG.....	6
2.4 MEDIA PEMBELAJARAN.....	7
2.4.1 Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran	7
2.5 GAME	8
2.5.1 Elemen Dasar Game.....	8
2.3 GAME EDUKASI.....	9
2.3.1 Prinsip Game Edukasi.....	10
2.4 ANIMASI 3D	11
2.5 UNITY.....	11
2.6 BLENDER.....	12
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	13
3.1 ANALISIS SISTEM	13
3.1.1 Gambaran Umum Sistem	14
3.1.2 Target User	15
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat	15

3.1.4	Diagram Alur Sistem (Flowchart)	15
3.2	KEBUTUHAN SISTEM.....	16
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	16
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	16
3.3	PERANCANGAN SISTEM APLIKASI	16
3.3.1	Story Line.....	16
3.3.2	Story Board	18
3.3.3	Rancangan Antarmuka Aplikasi.....	19
3.3.4	RANCANGAN MODEL PROGRAM.....	33
3.3.4.1	USECASE DIAGRAM.....	33
3.3.4.2	SKENARIO USECASE	34
3.3.4.3	CLASS DIAGRAM	38
3.3.4.4	ACTIVITY DIAGRAM.....	38
A.	PLAY NEW GAME.....	39
B.	VIEW PROLOG.....	40
C.	VIEW PENGEMBANG.....	41
D.	VIEW GALERI	41
E.	CONTINUE GAME	42
F.	PLAY GAME	42
G.	PLAY MINIGAMES	43
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	44
4.1	STRUKTUR KODE	44
4.2	PERANCANGAN PENGUJIAN	46
4.3	HASIL PENGUJIAN	46
4.3.1	Testing Implementasi Game	46
4.3.2	Survei Penggunaan Aplikasi	49
4.3.3	Analisis Hasil Survei.....	53
5	KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1	KESIMPULAN.....	55
5.2	SARAN.....	55
	DAFTAR PUSTAKA	56
	LAMPIRAN A: DATA PENGUJIAN	58
	LAMPIRAN B : SOURCE CODE PROGRAM.....	70