

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Game.....	5
2.1.1 Pengertian Game.....	5
2.2 Sayuran	5
2.3 Android	10
2.4 Aplikasi.....	10
2.5 Model ADDIE.....	11
2.6 Unity.....	11
2.6.1 Kelebihan Unity.....	11
2.6.2 Asset Store	11
2.7 Java Script	12
2.8 C# (si-sharp)	12
2.9 Adobe Photoshop	12

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	13
3.1 Analisis kebutuhan sistem (produk)	13
3.1.1 Analisis Kuesioner	13
3.1.2 Analisis Kebutuhan Produk	16
3.1.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	17
3.1.4 Kebutuhan Perangkat Keras.....	18
3.1.5 Kebutuhan Fungsional.....	19
3.2 Storyboard	22
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	27
4.1 Implementasi	27
4.1.1 Pengembangan Aplikasi	27
4.1.2 Proses Aplikasi.....	45
4.2 Pengujian	58
4.2.1 Lingkungan Pengujian	58
4.2.2 Pengujian Anak-anak dan Orang Tua Anak	58
BAB 5 PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	65