

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Metode Penyelesaian Masalah	3
1.6. Pembagian Tugas Anggota	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Media Pembelajaran	5
2.2. Metode Fonik	5
2.3. Unity 3D.....	6
2.4. Aplikasi Serupa	7
2.4.1. Belajar Membaca	7
2.4.2. Membaca	8
2.4.3. ABC Belajar Membaca.....	9
2.4.4. Perbandingan Fitur	10
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	11
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	11
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	11
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	12
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	13
3.2 Perancangan Aplikasi	14
3.2.1 <i>Product Specification</i>	14

3.2.2	<i>Game Overview</i>	33
3.2.3	Level	35
3.2.4	<i>Interface</i>	36
3.2.5	<i>Gameplay and Mechanics</i>	40
3.2.6	<i>Class Diagram</i>	44
3.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	47
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	47
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI		48
4.1	Implementasi Aplikasi	48
4.2	Pengujian Aplikasi	53
4.2.1	Pengujian Alpha	53
4.2.1.1	Skenario Pengujian Alpha	53
4.2.1.2	Hasil Pengujian Alpha.....	65
4.2.2	Pengujian Beta	128
4.2.2.1	Pengujian Pengguna.....	128
4.2.2.2	Diskusi Hasil Pengujian.....	129
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		140
5.1	Kesimpulan	140
5.2	Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA.....		141
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN		144