

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
ABSTRAK	3
ABSTRACT	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	7
DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM	8
DAFTAR LAMPIRAN	9
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	4
2.1 Game Pemandang	4
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 Serious Game	5
2.2.2 Pengertian Android	7
2.2.3 Android 7.0 (Nougat)	8
2.2.4 Pengertian Unity	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	12
3.1 Analisis	12
3.1.1 Analisis Kebutuhan User	12
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	12
3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	12
3.1.4 Analisis Materi Pembelajaran	13
3.2 Perancangan	13
3.2.1 Tech & Art Development	13
3.2.2 Learning Mechanic	14
3.2.3 Assessment Mechanic	16
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	18
4.1 Implementasi	18
4.1.1 Implementasi Interface	18

4.1.1.1	Interface Main Menu	18
4.1.1.2	Interface Hint	19
4.1.1.3	Interface Highscore	19
4.1.1.4	Interface About	20
4.1.1.5	Interface Scramble Chemistry	21
4.1.2	Implementasi Sub sub Mechanic	22
4.1.2.1	Hint Mechanic	23
4.1.2.2	Highscore Mechanic	23
4.1.2.3	About Mechanic	23
4.1.3	Implementasi Assessment Mechanic	24
4.1.3.1	Scramble Chemistry Mechanic	24
4.1.3.2	Flowchart	25
4.2	Pengujian dan Testing	25
4.2.1	Pengujian Black Box	25
4.2.1.1	Instalasi	26
4.2.1.2	Splash Screen	26
4.2.1.3	Main Menu	27
4.2.1.3	Tombol Menu	27
4.2.1.4	Video Learning	29
4.2.1.5	Teks Learning	29
4.2.1.6	Scramble Chemistry	30
4.2.2	Hasil Black Box	30
4.2.3	Pengujian Performa	31
4.2.4	User Experience Questionnaire	34
4.2.5	Implementasi	35
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	41
5.1	Kesimpulan	41
5.2	Saran	41
DAFTAR PUSTAKA		42
LAMPIRAN		43