

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	1
1.5 Definisi Operasional	2
1.5.1 Game.....	2
1.5.2 Klasifikasi Makhluk Hidup	2
1.5.3 Android.....	2
1.6 Metode Pengerjaan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Solusi-Solusi yang telah ada.....	3
2.2 Penjelasan	4
2.2.1 <i>Game</i>	4
2.2.2 <i>Android</i>	5
2.2.3 <i>Unity</i>	5
2.2.4 Klasifikasi Makhluk Hidup	5
2.2.5 Zetcil.....	6
2.2.6 Fuse	7
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Metodologi.....	8
3.1.1 <i>Analysis</i>	9

3.1.2 <i>Production</i>	9
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	24
4.1 Prototype	24
4.1.1 Menu.....	24
4.1.2 <i>Scene</i> Rumah.....	24
4.1.3 Tampilan Notifikasi <i>Pause</i>	26
4.1.4 Scene Kelas.....	26
4.2 Testing and Evaluation	35
4.2.1 Pengujian Mekanik Game	35
4.2.2 Validasi Konten Pendidikan.....	45
BAB 5 KESIMPULAN	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48