

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
ABSTRAK	2
ABSTRACT	3
DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM	7
DAFTAR LAMPIRAN	8
BAB1 PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	1
Tujuan	1
Batasan Masalah	1
Definisi Operasional	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	3
2.1 Game Pemandangan	3
2.2 Landasan Teori	4
2.2.1 Serious Game	4
2.2.2 Pengertian Android	6
2.2.3 Android 7.0 (Nougat)	7
2.2.4 Pengertian Unity	9
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	11
3.1 Analisis	11
3.1.1 Analisis Kebutuhan User	11
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	11
3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	11
3.1.4 Analisis Materi Pembelajaran	12
3.2 Perancangan	12
3.2.1 Tech & Art Development	12
3.2.2 Learning Mechanic	13

3.2.3 Assessment Mechanic	15
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	17
4.1 Implementasi	17
4.1.1 Implementasi Interface	17
4.1.1.1 Interface Menu Mechanic Learning	17
4.1.1.2 Interface Video Learning	17
4.1.1.3 Interface Shooting Game	18
4.1.1.4 Asset Interface	18
4.1.2 Implementasi Learning Mechanic	19
4.1.2.1 Vidio Learning	19
4.1.2.2 Asset Learning	21
4.1.3 Implementasi Assessment Mechanic	22
4.1.3.1 Shooting Game Mechanic	22
4.1.3.2 Flowchart	23
4.2 Pengujian dan Testing	23
4.2.1 Pengujian Black Box	24
4.2.1.1 Instalasi	24
4.2.1.2 Splash screen	24
4.2.1.3 Main Menu	25
4.2.1.3 Tombol Menu	25
4.2.1.4 vidio learning	27
4.2.1.5 Teks learning	27
4.2.1.6 Shooting Game	28
4.2.2 Hasil Black Box	28
4.2.3 Pengujian performa	29
4.2.4 User Experience Questionnaire	30
4.2.5 Implementasi	32
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	39