

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1. Latar Belakang Masalah	10
1.2. Rumusan Masalah	11
1.3. Tujuan	11
1.4. Manfaat	11
1.5. Batasan Masalah	11
1.6. Sistematika Penulisan	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1. Kebersihan Lingkungan	13
2.2. <i>Game</i> Edukasi	13
2.3. <i>Game Based Learning</i> (Pembelajaran Berbasis Permainan)	14
2.4. Permainan Labirin (<i>Maze Game</i>)	15
2.5. <i>Cellular Automata</i>	16
BAB III PERANCANGAN SISTEM	19
3.1. <i>World Game</i>	19
3.2. Desain <i>Game</i>	20
3.2.1. <i>Map</i> dan <i>Obstacle Wall</i>	21
3.2.2. <i>Pickup Object and Missions</i>	25
3.2.3. <i>Non-Playable Character (NPC)</i>	26
3.2.4. Fungsi dan Fitur	27
3.3. Desain Tampilan <i>Game</i>	27
3.4. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat	30

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	31
4.1. Implementasi <i>Object Wall</i>	31
4.2. Pengujian Alpha	37
4.3. Pengujian Beta.....	38
4.3.1. Pengujian Skala Likert	38
4.3.2. Pengujian Validitas	41
4.3.3. Pengujian Realibilitas.....	42
4.4 Permasalahan Saat Perancangan Object Wall	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1. Kesimpulan.....	46
5.2. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	49