

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	5
KATA PENGANTAR.....	1
ABSTRAK.....	2
ABSTRACT.....	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR TABEL	6
DAFTAR GAMBAR.....	7
DAFTAR LAMPIRAN	8
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	1
1.5.1 Game	1
1.5.2 PAUD	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>	6
2.2.4 Anak Usia Dini	6
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	8
3.1 Analysis	8

3.1.1 User Requirement	8
3.1.2 Production.....	8
3.1.3 Tech and Art Development	8
3.1.4 Flowchart	16
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	18
4.1 Prototype	18
4.1.1 Menu	18
4.1.2 Scene Kebun Binatang.....	19
4.1.3 Scene Hewan Peliharaan.....	20
4.1.4 Scene Hewan Buas	20
4.1.5 Scene Angka	22
4.1.6 Scene Buah.....	23
4.2 Testing dan Evaluation.....	23
4.2.1 Pengujian Mekanik Game	23
4.2.2 Validasi Konten Pendidikan.....	27
BAB 5 KESIMPULAN.....	29
5.1 Kesimpulan.....	29
5.2 Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	30
Daftar Lampiran	31