

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB 1     PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Definisi Operasional .....	3
1.6 Metode Pengerjaan .....	3
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	5
<b>BAB 2     TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Solusi yang Telah Ada.....	6
2.2 Teori Penunjang .....	7
2.2.1 Game .....	7
2.2.2 Game Edukasi.....	7
2.2.3 Game Puzzle.....	8
2.2.4 Game Goal Typology .....	8
2.2.5 Tipologi Solve .....	9
2.3 Tools Pembuat Game Teka-Teki Bayangan Transportasi.....	9
2.3.1 Figma.....	9
2.3.2 MediBang Paint.....	10
2.3.3 Unity.....	11
2.3.4 Canva.....	12
2.3.5 Zetcil Game Mechanic Framework for Unity Game Engine.....	12

BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	13
3.1	Analisis .....	13
3.2	Perancangan .....	13
3.2.1	Inisiasi.....	13
3.2.2	Pra Produksi .....	15
3.2.3	Produksi .....	34
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	42
4.1	Implementasi .....	42
4.1.1	Halaman Utama .....	42
4.1.2	Halaman Belajar .....	43
4.1.3	Halaman Tentang.....	45
4.1.4	Halaman Main.....	45
4.1.5	Halaman Level.....	46
4.1.6	Tampilan in Game .....	47
4.1.7	Tampilan Button Keluar .....	49
4.2	Pengujian Alfa .....	49
4.2.1	Navigasi Menu.....	49
4.2.2	Level Permainan.....	50
4.2.3	Interaksi Pengguna.....	51
4.2.4	Notifikasi dan Feedback.....	51
4.2.5	Fungsi Penutup Game .....	52
4.3	Pengujian Beta .....	52
4.3.1	Pengujian Antarmuka.....	52
4.3.2	Pengujian Kepuasan Pengguna .....	52
4.3.3	Pengujian Kinerja Teknis .....	52
4.3.4	Mekanik Drag and Drop .....	53
4.3.5	Feedback dari Mitra TK IT Little Moslem .....	53
4.3.6	Validasi .....	55
4.4	Release .....	56
BAB 5	KESIMPULAN .....	57
5.1	Kesimpulan.....	57

5.2 Saran .....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58