

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Diagram Alir Penelitian	4
Gambar 2.1. Sampah Organik (kiri) dan Non-Organik (kanan)	19
Gambar 2.2. Tahapan <i>Game Development Life Cycle</i>	21
Gambar 2.3. Contoh <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 2.4. Contoh <i>Lofi</i>	22
Gambar 2.5. Contoh <i>Hifi</i>	23
Gambar 2.6. Tampilan <i>Layout</i> di Construct 3.....	26
Gambar 2.7. Rentang <i>System Usability Scale</i>	28
Gambar 3.2. <i>Use Case Diagram</i>	31
Gambar 3.3. Diagram Aktivitas Menu <i>Home</i>	32
Gambar 3.4. Diagram Aktivitas Menu Materi	33
Gambar 3.5. Diagram Aktivitas Menu Pilah.....	34
Gambar 3.6. Diagram Aktivitas Menu Keluar	35
Gambar 3.7. Navigasi Halaman Utama.....	35
Gambar 3.8. Navigasi Tampilan Materi.....	36
Gambar 3.9. Navigasi Tampilan Pilah Sampah	36
Gambar 3.10. Diagram Blok	37
Gambar 3.11. <i>Lofi</i> Halaman Utama	44
Gambar 3.12. <i>Lofi</i> Halaman Materi	45
Gambar 3.13. <i>Lofi</i> Halaman Pilah Sampah.....	46
Gambar 3.14. <i>Lofi</i> Halaman Pilih <i>Level</i>	46
Gambar 3.15. <i>Lofi</i> Tebak dan Sortir Sampah.....	47
Gambar 3.16. <i>Pause</i>	47
Gambar 3.17. Skor	47
Gambar 3.18. <i>Hifi</i> Halaman <i>Splash</i> (kiri) dan <i>Home</i> (kanan).....	49
Gambar 3.19. <i>Hifi</i> Halaman Materi.....	50
Gambar 3.20. <i>Hifi</i> Halaman Materi Organik dan Non Organik.....	50
Gambar 3.21. <i>Hifi</i> Halaman Materi Tambahan.....	51
Gambar 3.22. <i>Hifi</i> Halaman Latihan pada Materi.....	52
Gambar 3.23. <i>Hifi</i> Halaman Pilah Sampah	53

Gambar 3.24. <i>Hifi</i> Halaman Sortir dari Pilah Sampah.....	53
Gambar 3.25. <i>Hifi</i> Halaman Tebak dari Pilah Sampah.....	54
Gambar 3.26. <i>Hifi</i> Halaman Tebak Jenis Sampah	55
Gambar 3.27. <i>Hifi</i> Halaman Sortir Sampah Organik	55
Gambar 3.28. <i>Pause</i>	56
Gambar 3.29. Skor	57
Gambar 4.1. Grafik Rata-rata Skor Tiap <i>Level</i>	68
Gambar 4.2. Grafik Peningkatan Jumlah Siswa yang Memahami Pemilahan Sampah.....	71