

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1. Tinjauan Pustaka	4
2.2. Kain <i>Tapis</i>	8
2.3. Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	12
2.4. <i>Android</i>	13
2.5. <i>Unity3D</i>	13
2.6. Bahasa Pemrograman <i>C#</i>	14
2.7. <i>Figma</i>	15
2.8. <i>CorelDRAW</i> 2021.....	15
2.9. <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC).....	16
2.10. <i>ISO 9126</i>	18
2.11. <i>Flowchart</i>	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1. Kerangka Penelitian.....	21

3.1.1.	Permasalahan.....	22
3.1.2.	Pendekatan	22
3.1.3.	Perancangan	22
3.1.4.	Pengujian.....	22
3.1.5.	Hasil	22
3.2.	Tahapan Penelitian	23
3.3.	Objek Penelitian	24
3.4.	Spesifikasi.....	24
3.5.	Metode Pengumpulan Data	25
3.5.1.	Studi Literatur	26
3.5.2.	<i>Material Collecting</i>	26
3.6.	Perancangan Sistem.....	26
3.6.1.	<i>Initiation</i>	26
3.6.2.	<i>Pre-Production</i>	27
3.6.2.1.	<i>Game Design Document (GDD)</i>	27
3.6.2.2.	<i>Prototype Game</i>	30
BAB IV IMPLEMENTASI.....		33
4.1.	Implementasi Desain	33
4.1.1.	Desain Karakter.....	33
4.1.2.	Desain Tapis.....	34
4.2.	Implementasi <i>Interface</i>	35
4.3.	Implementasi Pengkodean.....	37
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....		43
5.1.	Hasil dan Pembahasan.....	43
5.1.1.	Pengujian <i>Alpha Testing</i>	43
5.1.2.	Pengujian <i>Beta Testing</i>	48
5.1.3.	Pembahasan.....	56
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		57
6.1.	Kesimpulan.....	57
6.2.	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		59
LAMPIRAN		61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Literatur Review	4
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	19
Tabel 3.1 <i>Storyboard Game</i>	29
Tabel 3.2 <i>Storyboard Game</i> (Lanjutan)	30
Tabel 3.3 <i>Prototype Game</i>	31
Tabel 3.4 <i>Asset Permainan</i>	32
Tabel 4.1 Desain Karakter Permainan	33
Tabel 4.2 Desain Tapis Permainan.....	35
Tabel 4.3 Implementasi <i>Interface</i>	36
Tabel 5.1 Hasil Pengujian <i>Alpha Testing</i>	48
Tabel 5.2 Skala Penilaian.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tapis Jung Sarat (Novitasari, 2022)	9
Gambar 2.2 Tapis Raja Medal (Novitasari, 2022)	9
Gambar 2.3 Tapis Laut Linau (Novitasari, 2022)	10
Gambar 2.4 Tapis Raja Tunggal (Novitasari, 2022)	11
Gambar 2.5 Tapis Balak (Novitasari, 2022)	12
Gambar 2.6 Logo <i>Android</i>	13
Gambar 2.7 Logo <i>Unity3D</i>	14
Gambar 2.8 Logo Bahasa Pemrograman <i>C#</i>	14
Gambar 2.9 Logo <i>Figma</i>	15
Gambar 2.10 Logo <i>CorelDRAW 2021</i>	16
Gambar 2.11 Metode Game Development Life Cycle (GDLC)	18
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	21
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian	23
Gambar 3.3 Flowchart Game	28
Gambar 5.1 Transkrip Pengujian Sistem <i>Alpha Testing</i> Guru	44
Gambar 5.2 Transkrip Pengujian Sistem <i>Alpha Testing</i> Guru (Lanjutan)	45
Gambar 5.3 Transkrip Pengujian Sistem <i>Alpha Testing</i> Murid	46
Gambar 5.4 Transkrip Pengujian Sistem <i>Alpha Testing</i> Murid (Lanjutan).....	47
Gambar 5.5 Transkrip Pengujian Sistem <i>Beta Testing</i> Murid.....	50
Gambar 5.6 Transkrip Pengujian Sistem <i>Beta Testing</i> Murid (Lanjutan).....	51
Gambar 5.7 Transkrip Pengujian Sistem <i>Beta Testing</i> Murid (Lanjutan).....	52
Gambar 5.8 Transkrip Pengujian Sistem <i>Beta Testing</i> Guru	53
Gambar 5.9 Transkrip Pengujian Sistem <i>Beta Testing</i> Guru (Lanjutan).....	54
Gambar 5.10 Transkrip Pengujian Sistem <i>Beta Testing</i> Guru (Lanjutan).....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pengujian <i>ISO 9126</i> pada Guru.....	61
Lampiran 2 : Pengujian <i>ISO 9126</i> oleh murid.....	68
Lampiran 3 : Transkrip Rekaman Wawancara.....	75
Lampiran 4 : Dokumentasi dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Banjit Waykanan.....	77