

## KERTAS KERJA

Pada bagian *Literature Review* ini ditampilkan hasil *review* terhadap beberapa literatur atau jurnal ilmiah yang terkait dengan penelitian ini yaitu konsep pengembangan *game* edukasi sejarah kerajaan di Monas. *Literature Review* ini terdiri dari 10 Artikel jurnal umum Nasional pada rentang tahun 2015 hingga 2018.

Analisis dan Perancangan terdapat metode yang digunakan pada yaitu Studi Literatur, Perancangan *Game*, Implementasi *Game*, Pengujian *Game*, dan Evaluasi.

*Source Code* berisi bahasa pemrograman yang ada pada *game* yang telah dibuat oleh penulis.

*Dataset* berisi penjelasan tentang aset yang digunakan untuk menyusun permainan berupa gambar, animasi, dan sound.

Tahapan Eksperimen Seluruhnya merupakan penjelasan tahapan-tahapan eksperimen pada penulisan ini yang menggunakan rekayasa perangkat lunak yaitu dengan metode pengujian *Black box*.

Hasil Eksperimen pada bagian terakhir merupakan hasil yang di tampilkan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pengujian yang di gunakan yaitu metode *Black box*.



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA