

## Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Script.....	xii
Daftar Tabel.....	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1-1
1.1. Latar Belakang.....	1-1
1.2. Rumusan Permasalahan.....	1-3
1.3. Tujuan & Manfaat Penelitian.....	1-3
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	1-3
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	1-3
1.4. Ruang Lingkup & Batasan Masalah.....	1-4
1.5. Metodologi Penelitian.....	1-4
1.6. Sistematika Penulisan Laporan.....	1-6
1.6.1 Pendahuluan.....	1-6
1.6.2 Landasan Teori.....	1-6
1.6.3 Analisis Dan Perancangan Sistem.....	1-6
1.6.4 Implementasi Dan Testing.....	1-6
1.6.5 Penutup.....	1-6
BAB 2. LANDASAN TEORI.....	2-1
2.1. Pendidikan.....	2-1
2.2. Multimedia.....	2-1
2.2.1 Elemen Multimedia.....	2-3
2.3. Game.....	2-5
2.3.1 Platform Game.....	2-5
2.4. Metode Luther.....	2-10
2.5. Permainan Pendidikan.....	2-11

2.6.	Android.....	2-12
2.7.	Software .....	2-12
2.7.1	Unity .....	2-12
2.7.2	Adobe Illustrator .....	2-13
BAB 3.	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	3-1
3.1.	Analisis Masalah .....	3-1
3.2.	Concept.....	3-3
3.3.	Material Collection.....	3-3
3.4.	Analisis Pembuatan Aplikasi .....	3-4
3.5.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak .....	3-4
3.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	3-4
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	3-5
3.6.	Design.....	3-5
3.7.	Struktur Navigasi.....	3-5
3.8.	Perancangan Storyboard.....	3-6
3.9.	Perancangan Karakter .....	3-11
3.10.	Pembuatan Animasi pada Karakter .....	3-11
3.11.	Flowchart Game “Hello Animals” .....	3-13
BAB 4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	4-1
4.1.	Implementasi .....	4-1
4.2.	Lingkungan Implementasi.....	4-1
4.3.	Pengumpulan Asset.....	4-2
4.4.	Hasil Aplikasi Game .....	4-6
4.4.1	Scene Menu Utama.....	4-6
4.4.2	Scene About .....	4-8
4.4.3	Scene Pilihan Game .....	4-9
4.4.4	Scene Herbivora.....	4-9
4.4.5	Scene Karnivora.....	4-10
4.4.6	Scene Omnivora.....	4-11
4.4.7	Scene Gameplay.....	4-11
4.5.	Pengujian .....	4-19
4.5.1	Pengujian Alpha ( <i>Blackbox</i> ) .....	4-20
4.5.2	Skenario Pengujian Sistem .....	4-22
4.5.3	Analisis Hasil Pengujian .....	4-23

4.5.4 Kesimpulan Hasil Pengujian.....	4-23
BAB 5. PENUTUP .....	5-1
5.1. Kesimpulan.....	5-1
5.2. Saran.....	5-1
Daftar Pustaka.....	A
Lampiran.....	B





UNIVERSITAS  
MERCU BUANA