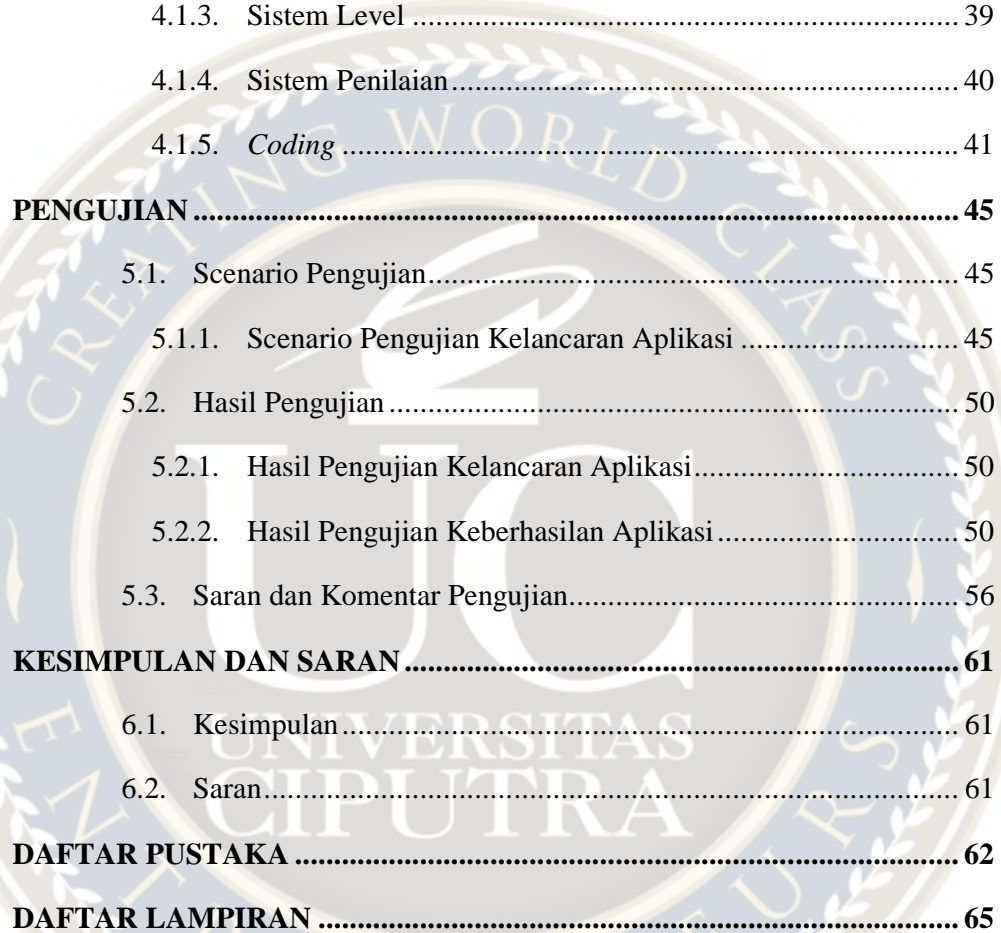


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Penelitian Tugas Akhir.....	3
1.6 Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir.....	4
1.7 Sistematika Penelitian Tugas Akhir.....	5
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Tata Tertib Lalu Lintas.....	6
2.2 Tilang.....	6
2.3 Alat Bantu Edukasi.....	9
2.4 Gamification.....	9
2.5 Android.....	9

2.5.1. Sejarah Sistem Operasi <i>Android</i> .....	10
2.6 Unity.....	11
2.6.1. Sejarah <i>Unity</i> .....	11
2.6.2. Arsitektur <i>Unity</i> .....	14
2.7 Bahasa Pemrograman <i>C#</i> .....	14
2.7.1. Sejarah Bahasa Pemrograman <i>C#</i> .....	15
2.7.2. Tujuan Bahasa Pemrograman <i>C#</i> .....	16
<b>ANALISIS DAN DESAIN</b> .....	<b>18</b>
3.1. Analisis .....	18
3.2. <i>Use Case Diagram</i> .....	18
3.3. <i>Activity Diagram</i> .....	19
3.2.1. <i>Activity Diagram</i> Halaman Menu .....	19
3.2.2. <i>Activity Diagram</i> Materi.....	20
3.2.3. <i>Activity Diagram</i> Pengujian.....	21
3.2.4. <i>Activity Diagram</i> Cara Bermain.....	23
3.2.5. <i>Activity Diagram</i> Daftar Nilai Tertinggi .....	23
3.2.6. <i>Activity Diagram</i> Pengaturan Suara Latar .....	24
3.4. <i>Sequence Diagram</i> .....	25
3.5. <i>ER Diagram</i> .....	26
3.6. <i>UI Mockup</i> .....	27
3.7. Nilai Entrepreneur.....	32
3.6.1. <i>Opportunity Identification</i> .....	32
3.6.2. <i>Market Sensitivity</i> .....	33
3.6.3. <i>Creative-Innovative</i> .....	34
<b>IMPLEMENTASI</b> .....	<b>35</b>



4.1. Implementasi.....	35
4.1.1. <i>Unity</i> .....	35
4.1.2. <i>Scene</i> .....	39
4.1.3. Sistem Level .....	39
4.1.4. Sistem Penilaian.....	40
4.1.5. <i>Coding</i> .....	41
<b>PENGUJIAN .....</b>	<b>45</b>
5.1. Scenario Pengujian.....	45
5.1.1. Scenario Pengujian Kelancaran Aplikasi .....	45
5.2. Hasil Pengujian .....	50
5.2.1. Hasil Pengujian Kelancaran Aplikasi.....	50
5.2.2. Hasil Pengujian Keberhasilan Aplikasi.....	50
5.3. Saran dan Komentar Pengujian.....	56
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>61</b>
6.1. Kesimpulan.....	61
6.2. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>65</b>