

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KESIAPAN Pengerjaan Tugas Akhir .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING Skripsi/Tugas Akhir .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI Tugas Akhir.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Rung 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 Penulisan Buku Tugas Akhir .....	5
1.8. Company Profile.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1. Bahasa .....	8
2.1.1. Bahasa Indonesia.....	8
2.1.1.1. Aspek Fonologi Bahasa Indonesia.....	8
2.1.1.2. Pengertian Kalimat.....	9
2.1.1.3. Unsur-unsur Kalimat.....	10
2.1.1.4. Subjek.....	11
2.1.1.5. Predikat.....	11
2.1.1.6. Objek .....	11
2.1.1.7. Keterangan .....	12
2.1.1.8. Suku Kata .....	13
2.1.2. Bahasa Korea.....	14
2.2. <i>Gamification</i> .....	16
2.3. Game .....	16
2.3.1. <i>Game</i> Edukasi .....	16
2.4. Unity.....	16
2.4.1. Sejarah Unity.....	17

2.4.2	Arsitektur Unity.....	20
2.5	Bahasa Pemrograman C# .....	21
2.6	Android.....	21
2.6.1	Sejarah Sistem Operasi Android .....	21
2.6.2	Teori Operating System Android .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM.....</b>		<b>24</b>
3.1.	<i>User Case Diagram</i> .....	24
3.2.	<i>Activity Diagram</i> .....	25
3.2.1.	<i>Activity Diagram Awal</i> .....	25
3.2.2.	<i>Activity Diagram Permainan</i> .....	26
3.2.1.	<i>Activity Diagram Cara Bermain</i> .....	28
3.2.2.	<i>Activity Diagram Pengaturan Suara Latar</i> .....	29
3.3.	<i>Sequence Diagram</i> .....	30
3.4.	<i>Struktur Data</i> .....	31
3.5.	<i>UI Mockup</i> .....	32
	Gambar 3.8. <i>UI Mockup</i> Halaman Utama .....	32
	Gambar 3.9. <i>UI Mockup</i> Option .....	33
	Gambar 3.10. <i>UI Mockup</i> Tampilan Permainan .....	34
	Gambar 3.11 <i>UI Mockup</i> Tampilan Akhir dan Total Nilai .....	35
3.6	Desain Game .....	36
3.7	Nilai Entrepreneurship .....	37
3.7.1	<i>Opportunity Identification</i> .....	37
3.7.2	<i>Market Sensitivity</i> .....	38
3.7.3	<i>Creative-Innovative</i> .....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI.....</b>		<b>39</b>
4.1.	Implementasi .....	39
4.1.1.	<i>Unity</i> .....	39
4.1.2.	<i>Scene</i> .....	44
4.1.3.	<i>Coding</i> .....	44
<b>BAB V PENGUJIAN.....</b>		<b>48</b>
5.1	Skenario Pengujian Aplikasi .....	48
5.1.2	Skenario Pengujian Fitur Cara Bermain.....	49
5.1.3	Skenario Pengujian Memilih Tingkat Kesulitan .....	50
5.1.4	Skenario Pengujian Fitur Game .....	50
5.1.5	Skenario Pengujian Menampilkan Hint .....	52
5.1.6	Skenario Pengujian Menampilkan Nilai.....	52
5.2	User Acceptance Test.....	53
5.3	Hasil Pengujian.....	53
5.4	Hasil Statistik Penggunaan.....	57

<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>58</b>
6.1. Kesimpulan.....	58
6.2. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>62</b>

