

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.3 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.4 Lingkup Tugas Akhir.....	4
1.5 Kerangka Berpikir.....	6
1.6 Tabel Jadwal Perencanaan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	7
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Literatur.....	8
2.2 Game Development Life Cycle.....	11
2.3 Interaction Design.....	15
2.4 Pembelajaran Kontekstual.....	16
2.5 Pendidikan Budi Pekerti.....	23
2.6 Aplikasi.....	24
2.7 Mobile Application.....	24
2.8 Android.....	25
2.9 Cause-Effect Analysis ( <i>Fishbone</i> ).....	27
2.10 <i>End User Computing Satisfaction (EUCS)</i> .....	29

2.11	Adobe Flash .....	31
2.12	Desain Pemodelan Sistem, <i>UML (Unified Modelling System)</i> .....	31
2.11.1	Use Case Diagram .....	31
2.11.2	Activity Diagram .....	31
2.11.3	Kelas Diagram ( <i>Class Diagram</i> ) .....	32
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>33</b>
3.1	Obyek Penelitian.....	33
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak dengan Metode GDLC.....	33
3.3	Perancangan Aplikasi menggunakan metode Pembelajaran Kontekstual .....	37
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.4.1	Data Kualitatif .....	38
3.4.2	Data Kuantitatif .....	38
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>39</b>
4.1	Komunikasi dan Pengumpulan Data (Analisis Kebutuhan Sistem) .....	39
4.1.1	Kebutuhan Antar Muka .....	39
4.1.2	Kebutuhan Fungsional.....	39
4.1.3	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	40
4.1.4	Kebutuhan Perangkat Keras .....	40
4.2	Analisis Masalah Dengan Metode Fishbone .....	41
4.3	Perancangan Pengembangan Perangkat Lunak dengan Metode <i>Game Development Life Cycle</i> . .....	44
4.3.1	Inisiasi.....	44
4.3.2	Pra-Produksi .....	46
4.3.3.1	Perancangan UML (Unified Modeling Language).....	48
4.3.3.2	Use Case Diagram .....	49
4.3.3.2.1	Use Case Spesifikasi.....	49
4.3.3.3	Class Diagram.....	52
4.3.3.4	Activity Diagram .....	53
a.	Activity Diagram Log in.....	53
b.	Activity Diagram Menu Cerita .....	54
c.	Activity Diagram Menu Cerita 1 .....	54

d.	Activity Diagram Menu Profile.....	56
e.	Activity Diagram Menu Berkas.....	57
f.	Activity Diagram Credits.....	58
4.3.4	Produksi.....	59
4.3.4.1	Pembentukan Prototype.....	60
a.	Pembuatan Rancangan Tampilan Aplikasi.....	60
b.	Rancangan Tampilan Halaman Log in .....	60
c.	Rancangan Tampilan Opening Aplikasi.....	61
d.	Rancangan Tampilan Halaman Beranda .....	61
e.	Rancangan Tampilan Menu Cerita.....	62
f.	Rancangan Tampilan isi dari cerita 1 “aku bisa minta izin” .....	63
g.	Rancangan Tampilan kuis di dalam cerita 1 “aku bisa minta izin” .....	63
h.	Perancangan Tampilan Nilai Kuis .....	64
i.	Perancangan Tampilan <i>Puzzle</i> .....	64
j.	Perancangan Tampilan Hasil <i>Puzzle</i> .....	65
k.	Perancangan Tampilan Menu <i>Profile</i> .....	66
l.	Perancangan Tampilan Menu Berkas .....	66
m.	Perancangan Tampilan Menu <i>Credits</i> .....	67
4.3.4.2	Hasil Antarmuka Asli .....	67
4.3.5	Testing .....	74
a.	Testing Alfa .....	74
b.	Testing Alfa Revision.....	74
c.	Testing Beta.....	74
4.3.6	Rilis.....	77
4.3.6.1	Tahapan Rilis Aplikasi .....	77
4.4	Evaluasi Kepuasan Pengguna.....	85
4.4.1	Dimensi End User Computing Satisfaction (EUCS).....	85
4.4.2	Target Assesmen Evaluasi Kepuasan Pengguna .....	86
4.4.3	Hasil Asesmen Evaluasi Kepuasan Pengguna.....	88
a.	Kuesioner.....	88
b.	Hasil Perhitungan dan Analisis Data .....	89

4.4.4 Hasil Pemetaan .....	95
4.4.5 Rekomendasi Peningkatan Berdasarkan EUCS .....	96
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>92</b>
5.1 Kesimpulan .....	92
5.2 Saran .....	92
<b>DAFTAR REFERENSI .....</b>	<b>93</b>
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup .....	95
Lampiran 2 Surat Tanda Selesai Penelitian .....	96
Lampiran 3 Kuisisioner Observasi .....	97
Lampiran 4 Kuisisioner Pengujian Aplikasi dan Hasil Kuisisioner .....	104
Lampiran 5 Profile Yayasan Pendidikan Kristen Efata Indonesia .....	114