

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR SIMBOL .....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Kerangka Berfikir.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1. Media Pembelajaran .....	7
2.2. Game .....	7
2.3. Pahlawan Nasional .....	8
2.4. <i>Mobile Application</i> .....	8
2.5. Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	9
2.6. Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	11
2.6.1. Unity 2D.....	11
2.6.2. Figma .....	11
2.6.3. Bahasa Pemograman C# .....	12
BAB 3 METODE PENELITIAN .....	13

3.1.	Penelitian Terdahulu .....	13
3.2.	Rencana Penelitian .....	16
3.3.	Obyek Penelitian .....	17
3.4.	Metodologi Pengembangan Sistem.....	17
3.4.1.	Concept (Pengonsepan). .....	17
3.4.2.	Design (Perancangan) .....	18
3.4.3.	Material Collecting (Pengumpulan Bahan) .....	25
3.4.4.	Assembly (Pembuatan) .....	26
3.4.5.	Testing (Pengujian) .....	30
3.4.6.	Distribution (Pendistribusian).....	30
3.5.	Teknik Pengumpulan Data .....	31
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>32</b>
4.1.	Pelaksanaan Kegiatan.....	32
4.2.	Perencanaan.....	32
4.2.1.	Analisa Kebutuhan Fungsional .....	32
4.2.2.	Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	32
4.3.	Data Hasil Penelitian .....	33
4.4.	Pembahasan dan Penelitian .....	34
4.4.1.	<i>Concept</i> (Pengonsepan) .....	34
4.4.2.	<i>Design</i> (Perancangan) .....	35
4.4.3.	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	43
4.4.4.	<i>Assembly</i> (Pembuatan) .....	44
4.4.5.	<i>Testing</i> (Pengujian) .....	53
4.4.6.	<i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	60
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>62</b>
5.1.	Kesimpulan.....	62
5.2.	Saran.....	62
<b>DAFTAR REFERENSI .....</b>		<b>63</b>
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup .....		66
Lampiran 2 Kuesioner.....		67
Lampiran 3 Wawancara Dengan Narasumber .....		68
Lampiran 4 Dokumentasi.....		73

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 3- 1 Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3- 2 Deskripsi Use Case.....	25
Tabel 3-3 Deskripsi Use Case.....	26













## DAFTAR GAMBAR

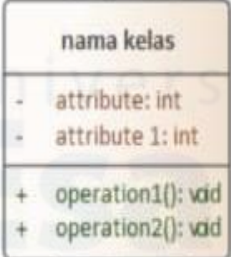





	Halaman
Gambar 1-1 Kerangka Berfikir .....	5
Gambar 2-1 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	10
Gambar 3-1 Halaman Utama Game .....	18
Gambar 3-2 Halaman Pilih Permainan .....	19
Gambar 3-3 Halaman Menu "Game" .....	20
Gambar 3- 4 Halaman Menu Pilihan level.....	20
Gambar 3-5 Halaman Menu "Jigsaw" .....	22
Gambar 3-6 Halaman Menu "Sliding" .....	23
Gambar 3-7 Halaman Menu Kuiz.....	24
Gambar 3-8 Halaman About Apps .....	25
Gambar 3-9 Use Case Diagram .....	26
Gambar 3- 10 <i>Activity</i> Diagram Halaman Menu Materi.....	28
Gambar 3-11 <i>Activity</i> Diagram Menu Game .....	29
Gambar 3-12 <i>Activity</i> Diagram Menu Kuiz .....	29
Gambar 3- 13 <i>Activity</i> Diagram Menu <i>About Apps</i> .....	30

## DAFTAR SIMBOL




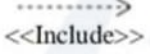
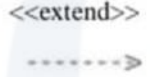





### Simbol Activity Diagram

SIMBOL	KETERANGAN
	Titik Awal
	Titik Akhir
	Activity
	Pilihan untuk pengambilan keputusan
	Fork ; digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
	Rake ; menunjukkan adanya dekomposisi
	Tanda waktu
	Tanda pengiriman
	Tanda penerimaan
	Aliran akhir (Flow Final)

### Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Kelas pada struktur sistem, tiap kelas memiliki nama, atribut, dan operation atau method.
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan pengertian umum.
4		<i>Generalization</i>	Relasi antar kelas dengan pengertian generalisasi- spesialisasi (umum-khusus).
5		<i>Dependency</i>	Relasi antar kelas dengan pengertian kebergan-tungan antar kelas.
6		<i>Agregasi</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua-sebagian (whole-part).

Simbol UseCase Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> atau Aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i> , tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
3		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
4		<i>Include</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
5		<i>Extend</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, di mana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.
6		<i>Association</i>	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat website dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi