

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Lingkup Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Kerangka Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terkait	7
2.2 PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)	10
2.3 Media Pembelajaran	11
2.3.1 Macam-Macam Media Pembelajaran	11

2.4	Game Edukasi.....	12
2.4.1	Game.....	12
2.4.2	Edukasi.....	12
2.5	Android.....	12
2.6	Software Yang Digunakan	12
2.6.1	Unity Engine	12
2.6.2	Bahasa Pemrograman C#.....	13
2.6.3	Android SDK (Software Development Kit)	13
2.6.4	JDK (Java Development Kit).....	13
2.6.5	Figma	13
2.6.6	Visual Studio Code	13
2.7	Metode Analisis Masalah	14
2.7.1	Analisis PIECES	14
2.8	Metode Perancangan Sistem.....	16
2.8.1	Unified Modeling Language	16
2.8.2	Macam-macam UML.....	17
2.8.3	Class Diagram.....	19
2.9	Metode Pembangunan Game.....	21
2.9.1	Penjelasan Fase dan Proses SDLC <i>Waterfall</i>	21
BAB III METODE PENELITIAN.....		23
3.1	Rencana penelitian	23
3.2	Objek Penelitian	23
3.3	Lokasi Penelitian	23
3.4	Teknik Pengumpulan Data	24
3.4.1	Studi Kepustakaan	24
3.4.2	Wawancara.....	24

3.4.3 Observasi	24
3.5 Metode Analisis Masalah	27
3.6 Metode Pengembangan Game	28
3.7 Proses Bisnis Berjalan	29
3.7.1 Aliran Sistem Yang Sedang Berjalan	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Penelitian.....	31
4.2 Perancangan Sistem Usulan	32
4.2.1 Analisa Kebutuhan.....	32
4.2.2 Use Case Diagram Usulan	34
4.2.3 Activity Diagram Usulan Pengguna	35
4.2.4 Activity Diagram Usulan Pengguna Menu Belajar	36
4.2.5 Activity Diagram Usulan Pengguna Menu Bermain	37
4.2.6 Activity Diagram Usulan Pengguna Menu Belajar Huruf.....	38
4.2.7 Activity Diagram Usulan Pengguna Menu Belajar Angka.....	39
4.2.8 Activity Diagram Usulan Pengguna Menu Bermain Huruf.....	40
4.2.9 Activity Diagram Usulan Pengguna Menu Bermain Angka	41
4.2.10 Class Diagram Usulan	42
4.3 Implementasi Tampilan	43
4.3.1 User Flow.....	43
4.3.2 System Flow	44
4.3.3 Tampilan Splash Screen.....	45
4.3.4 Tampilan Halaman Menu Utama Pertama.....	45
4.3.5 Tampilan Halaman Menu Utama Kedua	46
4.3.6 Tampilan Halaman Menu Kelas Belajar.....	46
4.3.7 Tampilan Halaman Menu Kelas Bermain	47

4.3.8 Tampilan Halaman Menu Belajar Huruf	47
4.3.9 Tampilan Halaman Menu Belajar Angka	48
4.3.10 Tampilan Halaman Menu Bermain Petak Umpat Angka	49
4.3.11 Tampilan Halaman Menu Bermain Tebak Huruf	52
4.3.12 Tampilan Halaman Rapot Anak	52
4.4 Pengujian Sistem	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
Lampiran	61
Lampiran 1. Biodata	61
Lampiran 2. Wawancara Kepala Sekolah	62
Lampiran 3. Wawancara kepada salah satu guru	63
Lampiran 4. Wawancara Kepada Salah Satu Orang Tua Siswa.....	65
Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	67
Lampiran 6. Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian	68