

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tinjauan Riset Terdahulu	2
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Tujuan.....	4
1.5. Manfaat.....	4
1.6. Batasan Masalah	4
1.7. Kerangka Berfikir	5
1.8. Sistematika Penulisan	7
BAB II TEORI DASAR	8
2.1. Membaca	8
2.1.1. Pengertian Membaca	8
2.1.2. Tujuan Membaca	8
2.1.3. Manfaat Membaca	9
2.2. <i>Game</i>	9
2.3. <i>Game</i> Edukasi Anak Usia Dini.....	9
2.4. <i>Gamification</i>	10
2.5. <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX).....	11
2.5.1. <i>User Interface</i> (UI)	11
2.5.2. <i>User Experience</i> (UX)	11
2.6. Bahasa Pemrograman	12

2.7.	Pemrograman Berorientasi <i>Object</i>	12
2.8.	<i>Game Maker Studio</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		14
3.1.	Metodologi.....	14
3.1.1.	Studi Literatur.....	14
3.1.2.	Perumusan Masalah.....	15
3.1.3.	Analisis Kebutuhan dan Spesifikasi Sistem	15
3.1.4.	Perancangan <i>Game</i>	15
3.1.5.	Implementasi Sistem.....	17
3.1.6.	Integrasi Sistem	17
3.1.7.	Pengujian Sistem	17
3.1.8.	Analisis Hasil.....	17
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		18
4.1	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	18
4.2	Analisis Sistem yang Diusulkan	19
4.2.1.	Analisis Masalah.....	19
4.2.2.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	20
4.3.	Perancangan Sistem.....	21
4.3.1.	<i>Use Case Diagram</i>	21
4.3.2	<i>Class Diagram</i>	22
4.3.3	<i>Activity Diagram</i>	24
4.3.4	<i>Sequence Diagram</i>	28
4.3.5.	Perancangan <i>Interface</i>	34
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		40
5.1	Implementasi Sistem.....	40
5.1.1	Halaman Menu Utama.....	40
5.1.2	Halaman Daftar Belajar	41
5.1.3	Halaman Mengenal Angka	41
5.1.4	Halaman Mengenal Huruf	42
5.1.5	Halaman Mengenal Suku Kata	42
5.1.6	Halaman Daftar Bermain.....	43

5.1.7	Halaman Kuis Angka.....	43
5.1.8	Halaman Kuis Huruf.....	44
5.1.9	Halaman Bermain Temukan Huruf	45
5.1.10	Halaman Bermain Membaca Cerpen.....	46
5.1.11	Halaman Hasil Permainan	47
5.2.	Skenario Pengujian	47
5.2.1.	Pengujian Proses Menampilkan Menu Utama.....	48
5.2.2.	Pengujian Proses Menampilkan Daftar Pembelajaran.....	49
5.2.3.	Pengujian Proses Menampilkan Materi Pembelajaran	49
5.2.4.	Pengujian Proses Menampilkan Daftar Bermain.....	49
5.2.5.	Pengujian Proses Menampilkan Halaman Kuis.....	50
5.2.6.	Pengujian Proses Menampilkan Halaman Cerpen.....	50
5.2.7.	Pengujian Proses Menampilkan Hasil Bermain	51
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		52
6.1.	Kesimpulan.....	52
6.2.	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA		53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Kerangka Berfikir.....	6
Gambar 3. 1	Alur Metodologi Penelitian.....	14
Gambar 3. 2	Algoritma Proses Perancangan <i>Game</i>	16
Gambar 4.1	<i>Flowmap</i> Diagram yang Sedang Berjalan.....	18
Gambar 4.2	<i>Flowmap</i> Diagram yang Diusulkan	20
Gambar 4.3	<i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 4.4	<i>Class Diagram</i>	23
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram</i> Mengenal Angka	24
Gambar 4.6	<i>Activity Diagram</i> Mengenal Huruf.....	25
Gambar 4.7	<i>Activity Diagram</i> Mengenal Suku Kata	25
Gambar 4.8	<i>Activity Diagram</i> Kuis Angka.....	26
Gambar 4.9	<i>Activity Diagram</i> Kuis Huruf	26
Gambar 4.10	<i>Activity Diagram</i> Mencari Huruf	27
Gambar 4.11	<i>Activity Diagram</i> Cerpen.....	28
Gambar 4.12	<i>Sequence Diagram</i> Menu Belajar	29
Gambar 4.13	<i>Sequence Diagram</i> Mengenal Angka.....	29
Gambar 4.14	<i>Sequence Diagram</i> Mengenal Huruf.....	30
Gambar 4.15	<i>Sequence Diagram</i> Mengenal Kosa Kata	31
Gambar 4.16	<i>Sequence Diagram</i> Menu Bermain	31
Gambar 4.17	<i>Sequence Diagram</i> Kuis Angka	32
Gambar 4.18	<i>Sequence Diagram</i> Kuis Huruf	33
Gambar 4.19	<i>Sequence Diagram</i> Mencari Huruf	33
Gambar 4.20	<i>Sequence Diagram</i> Cerpen.....	34
Gambar 4.21	Halaman Menu Utama	35
Gambar 4.22	Halaman Belajar	35
Gambar 4.23	Halaman Mengenal Huruf.....	35
Gambar 4.24	Halaman Mengenal Angka.....	36
Gambar 4.25	Halaman Mengenal Kosa Kata.....	36
Gambar 4.26	Halaman Menu Bermain	36

Gambar 4.27	Halaman Mulai Permainan.....	37
Gambar 4.28	Halaman Kuis Angka	37
Gambar 4.29	Halaman Kuis Huruf	37
Gambar 4.30	Halaman Temukan Huruf.....	38
Gambar 4.31	Halaman Menu Cerpen	38
Gambar 4.32	Halaman Membaca Cerpen	38
Gambar 4.33	Halaman Hasil Permainan.....	39
Gambar 5.1	Implementasi Halaman Intro.....	40
Gambar 5.2	Implementasi Halaman Menu Utama.....	40
Gambar 5.3	Implementasi Halaman Menu Belajar.....	41
Gambar 5.4	Implementasi Halaman Mengenal Angka.....	41
Gambar 5.5	Implementasi Halaman Mengenal Angka.....	42
Gambar 5.6	Implementasi Halaman Mengenal Kosakata.....	42
Gambar 5.7	Implementasi Halaman Bermain.....	43
Gambar 5.8	Implementasi Halaman Menu Kuis Angka.....	43
Gambar 5.9	Implementasi Halaman <i>Game</i> Kuis Angka.....	44
Gambar 5.10	Implementasi Halaman Utama <i>Game</i> Kuis Huruf	44
Gambar 5.11	Implementasi Halaman <i>Game</i> Kuis Huruf.....	45
Gambar 5.12	Implementasi Halaman Utama <i>Game</i> Temukan Huruf.....	45
Gambar 5.13	Implementasi Halaman <i>Game</i> Temukan Huruf	46
Gambar 5.14	Implementasi Halaman Menu Cerpen.....	46
Gambar 5.15	Implementasi Halaman Membaca Cerpen	47
Gambar 5.16	Implementasi Halaman Hasil Permainan	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Referensi	2
Tabel 5.1	Tabel Pengujian Proses Menampilkan Menu Utama.....	48
Tabel 5.2	Tabel Proses Menampilkan Daftar Pembelajaran	49
Tabel 5.3	Tabel Proses Menampilkan Materi Pembelajaran.....	49
Tabel 5.4	Tabel Pengujian Proses Menampilkan Daftar Bermain.....	50
Tabel 5.5	Tabel Proses Menampilkan Halaman Kuis	50
Tabel 5.6	Tabel Proses Menampilkan Halaman Cerpen	50
Tabel 5.7	Tabel Proses Menampilkan Hasil Bermain.....	51

