

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang	1
1. 2. Perumusan Masalah	3
1. 3. Tujuan Penelitian	3
1. 4. Batasan Masalah	3
1. 5. Manfaat Penelitian	4
1. 6. Kerangka Pemikiran	4
1. 7. Metodologi Penelitian	5
1.7.1. Teknik Pengumpulan Data	6
1.7.2. Model Pengembangan	6
1. 8. Sistematika Penulisan	7
BAB II	9
STUDI PUSTAKA	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.2. Landasan Teori	14
2.2.1. Linear Congruential Generator	14

2.2.2.	Algoritma Fisher Yates	15
2.2.3.	Algoritma Naïve Shuffle	17
2.2.4.	Kinerja Algoritma	18
2.2.5.	Game Edukasi	18
2.2.6.	Asmaul Husna	19
2.2.7.	Android	24
2.2.8.	Multimedia Development Life Cycle	24
2.2.9.	Unity.....	25
2.2.10.	Bahasa C#	26
2.2.11.	Adobe Photoshop	26
2.2.12.	Adobe Illustrator	26
2.2.13.	Unified Modelling Language (UML)	27
2.2.14.	Pengujian.....	30
BAB III		31
METODOLOGI PENELITIAN.....		31
3.1.	Concept.....	31
3.2.	Design.....	32
3.2.1.	Arsitektur Sistem.....	32
3.2.2.	Skema <i>Game</i>	32
3.2.3.	Use Case Diagram.....	33
3.2.4.	Definisi Aktor	34
3.2.5.	Definisi <i>Use Case</i>	34
3.2.6.	Skenario <i>Use Case Diagram</i>	35
3.2.7.	<i>Activity Diagram</i>	38
3.2.8.	<i>Class Diagram</i>	39
3.2.9.	<i>Sequence Diagram</i>	43

3.2.10. Perancangan <i>interface</i>	45
3.3. Material Collecting.....	49
3.3.1. <i>Game Asset</i>	49
3.3.2. Data Soal	51
BAB IV	53
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	53
4.1. Assembly	53
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras.....	53
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak.....	54
4.1.3. Implementasi Terhadap Unity.....	54
4.1.4. Implementasi Algoritma <i>Linear Congruential Generator</i>	58
4.1.5. Implementasi Algoritma <i>Fisher Yates</i>	60
4.1.6. Implementasi Algoritma <i>Naïve Shuffle</i>	64
4.1.7. Implementasi <i>User Interface</i>	68
4.2. <i>Testing</i> (Pengujian).....	73
4.2.1. Pengujian Sistem.....	74
4.2.1. Pengujian Algoritma	80
4.3. Distribution (Pendistribusian)	83
BAB V.....	84
PENUTUP.....	84
5.1. Kesimpulan.....	84
5.2. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85