

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vii
<b>INTISARI</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Rancang Bangun.....	6
2.2 <i>Game</i> .....	6
2.3 Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	6

2.4	<i>Game Edukasi</i> .....	7
2.5	<i>Android</i> .....	7
2.6	<i>C#</i> .....	8
2.7	<i>Firestore</i> .....	8
2.8	<i>Unity</i> .....	8
2.9	<i>Extreme Programming</i> .....	9
2.10	<i>UML (Unified Modeling Language)</i> .....	10
2.10.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	11
2.10.2	<i>Activity Diagram</i> .....	12
2.10.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	13
2.10.4	<i>Class Diagram</i> .....	14
2.11	Penelitian Terkait.....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....		17
3.1	Metode Pengumpulan Data .....	17
3.2	Alat dan Bahan .....	18
3.3	Metode Pengembangan Sistem.....	18
3.3.1	<i>Planning (Perencanaan)</i> .....	19
3.3.2	<i>Design (Perancangan)</i> .....	20
3.3.2.1	<i>Use Case Diagram Sistem Berjalan</i> .....	20
3.3.2.2	<i>Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan</i> .....	23
3.3.2.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	28
3.3.2.4	<i>Class Diagram</i> .....	29
3.3.2.5	<i>Kamus Data</i> .....	30
3.3.2.6	<i>Interface Aplikasi</i> .....	31
3.3.3	<i>Coding (Pemrograman)</i> .....	35

3.3.4	<i>Testing</i> (Pengujian) .....	35
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>36</b>
4.1	Implementasi .....	36
4.2	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	42
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>44</b>
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>47</b>