

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI	XIV
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR GAMBAR	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Ruang Lingkup.....	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Manfaat Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. SD Negeri 2 Pesawahan Bandar Lampung	5
2.2. Pembelajaran Budi Pekerti.....	5
2.3. Berbuat Baik Berbuah Manis	5
2.4. <i>Game Development Life Cycle</i>	6
2.5. Game Edukasi	7
2.6. Visual Novel	8
2.7. Android	8
2.8. <i>Ren'py</i>	9
2.9. <i>Visual Studio Code</i>	9
2.10. Canva	9
2.11. Metode Pembelajaran Auditori	9
2.12. Metode Pembelajaran Visual	9

2.13.	Penelitian Terdahulu	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		13
3.1.	Waktu dan Tempat Penelitian	13
3.2.	Sampel Penelitian.....	13
3.3.	Metode Pengembangan Game Edukasi.....	13
3.2.1.	Tahapan Inisiasi (<i>Initiation</i>).....	14
3.2.2.	Tahapan Pra-produksi (<i>Pra-production</i>).....	23
3.2.3.	Tahap Produksi (<i>Production</i>).....	26
3.2.4.	Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	28
3.2.5.	Tahap <i>Beta Testing/Release</i>	28
3.2.6.	Tahap Perilisan (<i>Release</i>).....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1.	Hasil	29
4.1.1.	Tampilan Halaman Utama	29
4.1.2.	Tampilan Menu Mulai	30
4.1.3.	Tampilan Menu Muat.....	30
4.1.4.	Tampilan Menu Simpan.....	31
4.1.5.	Tampilan Fitur Opsi Pilihan.....	32
4.1.6.	Tampilan Akhir Permainan	32
4.1.7.	Tampilan Menu Setting.....	33
4.1.8.	Tampilan Menu Tentang.....	34
4.2.	Pembahasan.....	34
4.2.1.	Pengujian Aplikasi	34
4.2.2.	Kelebihan dan Kekurangan.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		41
5.1.	Kesimpulan	41
5.2.	Saran	41
DAFTAR PUSTAKA.....		42
LAMPIRAN.....		45

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tabel Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i> Game Edukasi	24
Tabel 4. 1 Hasil <i>Alpha Testing</i>	35
Tabel 4. 2 Hasil <i>Black Box Testing</i>	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan GDLC.....	6
Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i> Game Edukasi Visual Novel	26
Gambar 3. 2 Gambar Desain Antarmuka Game Edukasi.....	27
Gambar 3. 3 Gambar Implementasi Game Edukasi	27
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Utama.....	29
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Mulai	30
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Muat	31
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Simpan	31
Gambar 4. 5 Tampilan Fitur Opsi Pilihan	32
Gambar 4. 6 Tampilan Akhir Sebuah Rute	33
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Setting	33
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Tentang.....	34