

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	7
Tabel 2. 2 Penelitian Yang dilakukan	8
Tabel 2.3 Transisi Level 1 FSM.....	19
Tabel 3. 1 FR Aplikasi <i>Driver Pro</i>	32
Tabel 3.2 <i>Storyboard Scence</i> Masuk.....	43
Tabel 3. 3 Halaman Utama.....	43
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> Halaman Petunjuk	44
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> Halaman Tentang	45
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i> Mode Permainan	46
Tabel 3.7 <i>Storyboard</i> Halaman Permainan Simulasi	48
Tabel 3.8 Halaman Soal Pertanyaan Simulasi	49
Tabel 3.9 <i>Storyboard</i> Halaman Permainan <i>Stage</i>	50
Tabel 3. 10 Halamn Soal Pertanyaan <i>Stage</i>	51
Tabel 3. 11 Halaman Level Berhasil.....	52
Tabel 3. 12 Halaman Level Gagal.....	53
Tabel 3. 13 Aset Game <i>Driver Pro</i>	54
Tabel 3.14 Audio Aset <i>game Driver Pro</i>	56
Tabel 4. 1 Halaman Judul Pembuka.....	64
Tabel 4. 2 Halaman Menu Utama	65
Tabel 4. 3 Halaman Petunjuk.....	66
Tabel 4. 4 Halaman Tentang	67
Tabel 4. 5 Halaman Mode Permainan.....	68
Tabel 4.6 Halaman Permainan Simulasi	69
Tabel 4.7 Halaman Permainan Soal	70
Tabel 4.8 Halaman Pertanyaan Soal	72
Tabel 4. 9 Halaman Level Berhasil.....	72
Tabel 4. 10 Halaman Level Gagal.....	74
Tabel 4. 11 Halaman Materi.....	75
Tabel 4. 12 Hasil Korelasi Soal Tahap Pertama	96
Tabel 4. 13 Hasil Korelasi Soal Tahap Kedua	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Finite State Machine</i>	13
Gambar 2. 2 <i>Bounding Circle</i>	14
Gambar 2.3 <i>Bounding Box</i>	15
Gambar 2.4 <i>Game Development Life Cycle</i>	16
Gambar 2. 5 Grafis Basis <i>Path Testing</i> (guru99.com).....	21
Gambar 2. 6 Rumus <i>Condition Coverage</i> (guru99.com)	22
Gambar 2. 7 <i>Brach Coverage</i> (javatpoint.com)	22
Gambar 2. 8 Rumus <i>Statement Coverage</i>	23
Gambar 2. 9 Grafis <i>Loop Testing</i> (geeksforgeeks)	23
Gambar 2.10 <i>Flowchart Penelitian</i>	29
Gambar 2.1 <i>Finite State Machine</i>	13
Gambar 2. 2 <i>Bounding Circle</i>	14
Gambar 2.3 <i>Bounding Box</i>	15
Gambar 2.4 <i>Game Development Life Cycle</i>	16
Gambar 2.5 <i>Flowchart Penelitian</i>	29
Gambar 3.1 <i>Arsitektur Sistem</i>	26
Gambar 3. 2 <i>Engine Construct 2</i>	31
Gambar 3.3 <i>Penerapan NPC Friendly</i>	33
Gambar 3.4 <i>Penerapan NPC Non- friendly Pada Begal</i>	34
Gambar 3.5 <i>Penerapan NPC Non- Friendly Musuh 2</i>	35
Gambar 3. 6 <i>Algoritma Collision Detection Player Pada Kendaraan Begal</i>	36
Gambar 3. 7 <i>Algoritma Collision Detection Pada Musuh 2</i>	37
Gambar 3. 8 <i>Flowchart Aplikasi Driver Pro</i>	39
Gambar 3. 9 <i>Perancangan Struktur Navigasi Game Driver Pro</i>	41
Gambar 4.1 <i>Tahapan Implementasi Aplikasi</i>	62
Gambar 4.2 <i>Kode Program Begal Mengikuti Karakter Pemain</i>	76
Gambar 4.3 <i>Kode Program NPC Musuh Menyentuh Pemain</i>	76

Gambar 4.4 Kode Program NPC Musuh 2 Bergerak.....	77
Gambar 4. 5 Kode Program <i>NPC Friendly</i>	78
Gambar 4. 6 Kode Program Menampilkan Soal	78
Gambar 4.7 Ekspor Aplikasi Edukasi	79
Gambar 4.8 Membuat Hosting Aplikasi Driver	79
Gambar 4.9 Membuat aplikasi Android Driver Pro.....	80
Gambar 4.10 <i>Flowchart</i> Pengujian <i>White Box</i>	81
Gambar 4. 11 Basis <i>Path Testing</i> Pada NPC Musuh (Begal)	81
Gambar 4. 12 <i>Statement Coverage</i> Pada Begal	82
Gambar 4. 13 <i>Flow Branch Coverage</i> Kondisi <i>True</i> Pada Begal.....	83
Gambar 4.14 <i>Branch Coverage</i> kondisi <i>False</i> Pada Begal.....	83
Gambar 4. 15 Alur FSM Pada NPC Friendly (Polisi).....	84
Gambar 4. 16 Basis <i>path</i> pada FSM Level	85
Gambar 4. 17 <i>Statement Coverage</i> FSM Pada NPC Friendly	87
Gambar 4. 19 Pengujian <i>Branch Coverage</i> Jalur 1 Pada NPC <i>Friendly</i>	88
Gambar 4. 21 Pengujian <i>Branch Coverage</i> Jalur 2 Pada NPC <i>Friendly</i>	89
Gambar 4. 22 Pengujian <i>Branch Coverage</i> Jalur 3 Pada NPC <i>Friendly</i>	90
Gambar 4. 23 Pengujian <i>Branch Coverage</i> Jalur 4 Pada NPC <i>Friendly</i>	91
Gambar 4. 24 Pengujian <i>Branch Coverage</i> Jalur 5 Pada NPC <i>Friendly</i>	92
Gambar 4.25 Nilai Skor Responden Sebelum Menggunakan Aplikasi	94
Gambar 4.26 Jumlah Skor Total Nilai Dipangkatkan Pra Tes.....	95
Gambar 4. 27 Hasil Jumlah Skor Total Dengan Nilai Pra Tes	95
Gambar 4. 28 Nilai Skor Responden Sesudah Menggunakan Aplikasi.....	97
Gambar 4. 29 Jumlah Skor Total Nilai Dipangkatkan <i>Post Test</i>	98
Gambar 4. 30 Hasil Jumlah Skor Total Dengan Nilai <i>Post Test</i>	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Tabel r Sugiyono (Sumber :www.Slideshare.Net) A-104