

DAFTAR ISI

Halaman Pernyataan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Abstrak.....	vi
Abstract.....	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xv
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Pembatasan Masalah	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
Bab II Tinjauan Pustaka	5
2.1 Adab Islami	5
2.2 <i>Game</i>	6
2.3 <i>Game</i> Edukasi.....	7
2.4 <i>Game</i> Sebagai Media Pembelajaran	8
2.5 Construct 2.....	9
2.6 Photopea	11
2.7 Apache Cordova	12
2.8 Android.....	12
2.9 Algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i>	14
2.10 Algoritma <i>A Star</i>	16
2.11 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	17
2.11.1 <i>Use Case Diagram</i>	18
2.11.2 <i>Class Diagram</i>	19
2.11.3 <i>Activity Diagram</i>	20
2.12 <i>Storyboard</i>	21
2.13 Pengujian <i>Black Box</i>	22
2.14 Skala <i>Likert</i>	25
2.14.1 Pengertian Skala <i>Likert</i>	25
2.14.2 Penentuan Skor Jawaban	25
2.14.3 Skor Ideal	25
2.14.4 <i>Rating Scale</i> Skala <i>Likert</i>	26
2.14.5 Persentase Persetujuan	26

2.15 Penelitian Terkait.....	26
Bab III Metodologi Penelitian	30
3.1 Metode Penelitian	30
3.2 Analisis Kebutuhan	31
3.2.1 Kebutuhan Data.....	32
3.2.2 Kebutuhan Pengguna (<i>User</i>)	32
3.2.3 Kebutuhan Sistem	32
3.2.3.1 Kebutuhan Fungsional	33
3.2.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	34
3.3 Perancangan Sistem.....	34
3.3.1 Materi Pembelajaran.....	35
3.3.2 Perancangan <i>Storyboard</i>	44
3.3.3 Perancangan <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	52
3.3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	52
3.3.3.2 <i>Activity Diagram</i>	63
3.3.3.3 <i>Class Diagram</i>	71
3.3.4 Perancangan Algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i>	72
3.3.4.1 Simulasi Pengacakan Manual Menggunakan <i>Fisher Yates Shuffle</i>	73
3.3.5 Perancangan Algoritma <i>A Star</i>	74
3.3.5.1 Simulasi Perhitungan Manual Algoritma <i>A Star</i>	75
3.3.6 Perancangan <i>Asset Game</i>	85
3.4 Rencana Pengujian	89
3.4.1 Pengujian <i>Black Box</i>	89
3.4.1.1 Rencana Pengujian <i>Black Box</i>	89
3.4.1.2 Kasus Hasil Pengujian	89
3.4.2 Pengujian Kuesioner	90
Bab IV Hasil dan Analisis.....	95
4.1 Implementasi Sistem	95
4.1.1 Implementasi Antar Muka Aplikasi	95
4.1.1.1 Tampilan Halaman <i>Splash Screen</i>	95
4.1.1.2 Tampilan Halaman Menu Utama.....	96
4.1.1.3 Tampilan <i>Pop Up Exit</i>	96
4.1.1.4 Tampilan <i>Pop Up</i> Cara Bermain	97
4.1.1.5 Tampilan Halaman Pilihan <i>Game</i>	98
4.1.1.6 Tampilan Halaman Pilihan <i>Stage Learning</i> <i>Game</i>	99
4.1.1.7 Tampilan Halaman Pilihan <i>Stage Quiz</i> <i>Game</i>	100
4.1.1.8 Tampilan Halaman <i>Learning Game</i> (<i>Stage</i> Adab Tidur)	101
4.1.1.9 Tampilan Halaman <i>Learning Game</i> (<i>Stage</i> Adab Makan).....	102
4.1.1.10 Tampilan Halaman <i>Learning Game</i> (<i>Stage</i> Adab di Kamar Mandi).....	103

4.1.1.11	Tampilan Halaman <i>Learning Game</i> (Stage Adab Safar).....	104
4.1.1.12	Tampilan Halaman <i>Learning Game</i> (Stage Adab di Masjid).....	105
4.1.1.13	Tampilan Halaman <i>Learning Game</i> (Stage Adab Berteman).....	106
4.1.1.14	Tampilan Halaman <i>Quiz Game</i> (Stage Adab Tidur).....	107
4.1.1.15	Tampilan Halaman <i>Quiz Game</i> (Stage Adab Makan).....	108
4.1.1.16	Tampilan Halaman <i>Quiz Game</i> (Stage Adab di Kamar Mandi).....	108
4.1.1.17	Tampilan Halaman <i>Quiz Game</i> (Stage Adab Safar).....	109
4.1.1.18	Tampilan Halaman <i>Quiz Game</i> (Stage Adab di Masjid).....	109
4.1.1.19	Tampilan Halaman <i>Quiz Game</i> (Stage Adab Berteman).....	110
4.1.1.20	Tampilan <i>Pop Up</i> Jawaban Benar.....	110
4.1.1.21	Tampilan <i>Pop Up</i> Jawaban Salah.....	111
4.1.1.22	Tampilan <i>Pop Up Game Over</i>	111
4.1.1.23	Tampilan <i>Pop Up Complete</i>	112
4.1.2	Implementasi Algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i>	114
4.1.3	Implementasi Algoritma <i>A Star</i>	119
4.2	Pengujian Aplikasi.....	121
4.2.1	Pengujian <i>Black Box</i>	121
4.2.1.1	Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	122
4.2.2	Pengujian Kuesioner.....	128
4.2.3	<i>User Acceptance Test</i>	138
4.3	Analisis Hasil Pengujian.....	140
Bab V	Penutup	142
5.1	Kesimpulan.....	142
5.2	Saran.....	142
	Daftar Pustaka	143