

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Contoh Pengerjaan Algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i>	15
Tabel 2.2	Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	18
Tabel 2.3	Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	19
Tabel 2.4	Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	20
Tabel 2.5	Skala Nilai <i>Likert</i>	25
Tabel 2.6	Rumus Skala <i>Likert</i>	26
Tabel 2.7	Hasil Penelitian Skala <i>Likert</i>	26
Tabel 2.8	Kajian Penelitian Terkait	27
Tabel 3.1	<i>Functional Requirement</i> (FR).....	33
Tabel 3.2	<i>Storyboard Game</i>	44
Tabel 3.3	Definisi Aktor	53
Tabel 3.4	Definisi <i>Use Case</i>	53
Tabel 3.5	Skenario <i>Use Case</i> Memulai Aplikasi	54
Tabel 3.6	Skenario <i>Use Case</i> Memilih Cara Bermain	55
Tabel 3.7	Skenario <i>Use Case</i> Memilih Bermain	55
Tabel 3.8	Skenario <i>Use Case</i> Memilih <i>Learning Game</i>	56
Tabel 3.9	Skenario <i>Use Case</i> Memilih <i>Stage Learning Game</i>	56
Tabel 3.10	Skenario <i>Use Case</i> Memainkan <i>Learning Game</i>	56
Tabel 3.11	Skenario <i>Use Case Learning Game</i> Berakhir.....	59
Tabel 3.12	Skenario <i>Use Case</i> Memilih <i>Quiz Game</i>	60
Tabel 3.13	Skenario <i>Use Case</i> Memilih <i>Stage Quiz Game</i>	60
Tabel 3.14	Skenario <i>Use Case</i> Memainkan <i>Quiz Game</i>	61
Tabel 3.15	Skenario <i>Use Case Quiz Game</i> Berakhir.....	62
Tabel 3.16	Skenario <i>Use Case</i> Menutup Aplikasi	63
Tabel 3.17	Data Array Soal pada <i>Stage Quiz Game</i> Adab Tidur	73
Tabel 3.18	Tabel Iterasi Algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i>	74
Tabel 3.19	<i>Asset Game</i> (Gambar).....	85
Tabel 3.20	<i>Asset Game</i> (Audio).....	88
Tabel 3.21	Rencana Pengujian Aplikasi	89
Tabel 3.22	Rencana Kasus dan Hasil Uji Aplikasi	90
Tabel 3.23	Rancangan Kuesioner Untuk Pengguna	91
Tabel 3.24	Rancangan Kuesioner Untuk Ahli	93
Tabel 3.25	Skor Hasil Kuesioner	94
Tabel 3.26	Skor Hasil Kuesioner	94
Tabel 4.1	Implementasi Algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i> pada <i>Event Sheet</i> Construct 2.....	114
Tabel 4.2	Tampilan Soal yang Muncul pada <i>Game</i> Setelah Urutan Diacak ..	116
Tabel 4.3	Pengujian Aplikasi	121
Tabel 4.4	Pengujian Memulai Aplikasi	122
Tabel 4.5	Pengujian Memilih Cara Bermain	122
Tabel 4.6	Pengujian Memilih Bermain	123
Tabel 4.7	Pengujian Memilih <i>Learning Game</i>	123
Tabel 4.8	Pengujian Memilih <i>Stage Learning Game</i>	123
Tabel 4.9	Pengujian Memainkan <i>Learning Game</i>	124
Tabel 4.10	Pengujian <i>Learning Game</i> Berakhir	125

Tabel 4.11	Pengujian Memilih <i>Quiz Game</i>	126
Tabel 4.12	Pengujian Memilih <i>Stage Quiz Game</i>	126
Tabel 4.13	Pengujian Memainkan <i>Quiz Game</i>	126
Tabel 4.14	Pengujian <i>Quiz Game</i> Berakhir	127
Tabel 4.15	Pengujian Menutup Aplikasi	127
Tabel 4.16	Hasil Pengisian Kuesioner Oleh Ahli	128
Tabel 4.17	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 1	129
Tabel 4.18	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 2	129
Tabel 4.19	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 3	129
Tabel 4.20	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 4	130
Tabel 4.21	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 5	130
Tabel 4.22	Hasil Pengisian Kuesioner Oleh Pengguna	131
Tabel 4.23	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 1	133
Tabel 4.24	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 2	133
Tabel 4.25	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 3	134
Tabel 4.26	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 4	134
Tabel 4.27	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 5	135
Tabel 4.28	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 6	136
Tabel 4.29	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 7	136
Tabel 4.30	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 8	137
Tabel 4.31	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 9	137
Tabel 4.32	Hasil Persentase Kuesioner Nomor 10	138
Tabel 4.33	Hasil Total Skor Responden	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan <i>start page</i> construct 2	10
Gambar 2.2	Tampilan <i>workspace</i> photopea	11
Gambar 2.3	Jenis kategori diagram UML	18
Gambar 3.1	Metode penelitian	30
Gambar 3.2	<i>Use case diagram</i>	52
Gambar 3.3	<i>Activity diagram</i> memulai aplikasi.....	63
Gambar 3.4	<i>Activity diagram</i> memilih cara bermain	64
Gambar 3.5	<i>Activity diagram</i> memilih bermain	64
Gambar 3.6	<i>Activity diagram</i> memilih <i>learning game</i>	65
Gambar 3.7	<i>Activity diagram</i> memilih <i>stage learning game</i>	65
Gambar 3.8	<i>Activity diagram</i> memainkan <i>learning game</i>	66
Gambar 3.9	<i>Activity diagram</i> <i>learning game</i> berakhir	68
Gambar 3.10	<i>Activity diagram</i> memilih <i>quiz game</i>	68
Gambar 3.11	<i>Activity diagram</i> memilih <i>stage quiz game</i>	69
Gambar 3.12	<i>Activity diagram</i> memainkan <i>quiz game</i>	69
Gambar 3.13	<i>Activity diagram</i> <i>quiz game</i> berakhir	70
Gambar 3.14	<i>Activity diagram</i> menutup aplikasi	71
Gambar 3.15	<i>Class diagram</i>	71
Gambar 3.16	<i>Flowchart</i> algoritma <i>fisher yates shuffle</i>	72
Gambar 3.17	Posisi awal musuh di koordinat (7,3)	76
Gambar 3.18	Pergerakan musuh ke koordinat (8,4).....	79
Gambar 3.19	Pergerakan musuh dari koordinat (8,4) ke (9,5).....	82
Gambar 3.20	Hasil akhir perhitungan musuh mencapai target	84
Gambar 4.1	Tampilan halaman <i>splash screen</i>	95
Gambar 4.2	Tampilan halaman menu utama.....	96
Gambar 4.3	Tampilan <i>pop up exit</i>	97
Gambar 4.4	Tampilan <i>pop up</i> cara bermain	97
Gambar 4.5	Tampilan <i>pop up</i> cara bermain slide ke-5.....	98
Gambar 4.6	Tampilan halaman pilihan <i>game</i>	98
Gambar 4.7	Tampilan halaman pilihan <i>stage learning game</i>	99
Gambar 4.8	Tampilan halaman pilihan <i>stage learning game</i> apabila user menekan tombol <i>Right</i>	100
Gambar 4.9	Tampilan halaman pilihan <i>stage quiz game</i>	101
Gambar 4.10	Tampilan halaman <i>learning game</i> (<i>stage</i> adab tidur).....	101
Gambar 4.11	Tampilan <i>pop up</i> materi ke-5 (<i>stage</i> adab tidur)	102
Gambar 4.12	Tampilan halaman <i>learning game</i> (<i>stage</i> adab makan).....	102
Gambar 4.13	Tampilan <i>pop up</i> materi ke-4 (<i>stage</i> adab makan)	103
Gambar 4.14	Tampilan halaman <i>learning game</i> (<i>stage</i> adab di kamar mandi)	103
Gambar 4.15	Tampilan <i>pop up</i> materi ke-2 (<i>stage</i> adab di kamar mandi).....	104
Gambar 4.16	Tampilan halaman <i>learning game</i> (<i>stage</i> adab safar).....	104
Gambar 4.17	Tampilan <i>pop up</i> materi ke-7 (<i>stage</i> adab safar)	105
Gambar 4.18	Tampilan halaman <i>learning game</i> (<i>stage</i> adab di masjid).....	105
Gambar 4.19	Tampilan <i>pop up</i> materi ke-7 (<i>stage</i> adab di masjid)	106
Gambar 4.20	Tampilan halaman <i>learning game</i> (<i>stage</i> adab berteman).....	106
Gambar 4.21	Tampilan <i>pop up</i> materi ke-2 (<i>stage</i> adab berteman)	107

Gambar 4.22	Tampilan halaman <i>quiz game</i> (<i>stage</i> adab tidur).....	107
Gambar 4.23	Tampilan halaman <i>quiz game</i> (<i>stage</i> adab makan).....	108
Gambar 4.24	Tampilan halaman <i>quiz game</i> (<i>stage</i> adab di kamar mandi)	108
Gambar 4.25	Tampilan halaman <i>quiz game</i> (<i>stage</i> adab safar).....	109
Gambar 4.26	Tampilan halaman <i>quiz game</i> (<i>stage</i> adab di masjid).....	109
Gambar 4.27	Tampilan halaman <i>quiz game</i> (<i>stage</i> adab berteman).....	110
Gambar 4.28	Tampilan <i>pop up</i> jawaban benar.....	110
Gambar 4.29	Tampilan <i>pop up</i> jawaban salah	111
Gambar 4.30	Tampilan <i>pop up game over</i> pada <i>learning game</i>	112
Gambar 4.31	Tampilan <i>pop up game over</i> pada <i>quiz game</i>	112
Gambar 4.32	Tampilan <i>pop up complete</i> pada <i>learning game</i>	113
Gambar 4.33	Tampilan <i>pop up complete</i> pada <i>quiz game</i>	113
Gambar 4.34	Implementasi algoritma <i>fisher yates shuffle</i> pada <i>event sheet</i> construct 2.....	115
Gambar 4.35	Hasil pengacakan urutan soal	115
Gambar 4.36	Implementasi <i>plugin a star</i> pada <i>event sheet</i> construct 2	119
Gambar 4.37	Simulasi pergerakan musuh <i>a star</i> dengan posisi awal (10,5).....	120
Gambar 4.38	Simulasi pergerakan musuh <i>a star</i> dengan posisi awal (10,7).....	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Dokumentasi Pengujian Aplikasi.....	A-1
Lampiran B Kuesioner <i>Game</i> Adab Harian (<i>Google Form</i>).....	B-1
Lampiran C Ringkasan Jawaban Kuesioner	C-1