DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR ii

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI iii

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN iv

ABSTRAK BAHASA INGGRIS v

ABSTRAK BAHASA INDONESIA vi

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTO vii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR GAMBAR xvi

DAFTAR LAMPIRAN xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang I-1

1.2 Rumusan Masalah I-4

1.3 Batasan Masalah I-4

1.4 Tujuan Penelitian I-4

1.5 Manfaat Penelitian I-5

1.6 Metodologi Penelitian I-5

1.7 Sistematika Penulisan I-7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pedoman gizi seimbang..... II-1

2.2 Pengertian *Game* II-2

2.2.1 *Game* sebagai Edukasi.....II-7

2.3 Pengertian Edukasi.....II-9

2.4 *Construct 2* II-9

2.5 *Behaviour Construct **2*** II-10

2.6 *Algoritma Quadtree*.....II-15

2.7 Pengertian *Android*.....II-16

2.8 Pengembangan *Game* II-18

2.9 Pengertian *Storyboard*.....II-20

2.10 Bagan Alir Sistem (*System Flowchart)*.....II-20

2.11 Pengujian (Testing) II-21

2.11.1 Pengujian *Alpha (Alpha Testing)*.....II-21

2.11.2 Pengujian Beta *(Beta Testing)* II-20

2.12 *State of Art*.....II-22

BAB III METODOLOGI

3.1 Kerangka Penelitian III-1

3.1.1 Identifikasi Masalah III-1

3.1.2 Pengumpulan Data III-2

3.2 Metode Pengembangan *Game*.....III-3

3.2.1 *Initation* III-3

3.2.2 *Production Cycle*.....III-4

3.2.3 *Beta*.....III-4

3.2.4 *Release* III-6

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 *Initation* IV-1

4.1.1 Konsep.....IV-1

4.2 *Pre-Production*.....IV-2

4.2.1 Desain.....IV-2

4.3 *Production*.....IV-9

4.3.1 *Asset Creation* IV-9

4.3.2 *Concept Art* IV-10

4.3.3 *Programing* IV-13

4.3.4 *Integration*.....IV-43

4.4 *Testing* .....IV- 54

4.4.1 Pengujian *Alpha (Alpha Testing)* .....IV- 54

4.5 *Beta*.....IV- 61

4.5.1 Uji Validasi Kuisioner.....IV- 64

4.5.2 Perhitungan Skala Likert.....IV- 65

4.6 *Release* .....IV- 70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....V-1

5.2 Saran.....V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN