

DAFTAR ISI

PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN PENGUJI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-4
1.3 Tujuan Penelitian	I-4
1.4 Manfaat Penelitian	I-4
1.5 Batasan Masalah.....	I-5

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA.....	II-1
2.1	Landasan Teori.....	II-1
2.1.1	Aksara Sunda	II-1
2.1.2	Unity (<i>Game engine</i>).....	II-4
2.1.3	Pengujian <i>Black-box</i>	II-6
2.2	<i>State-of-The-Art</i>	II-6
2.3	Matriks Penelitian	II-18
2.4	Penelitian Terkait	II-21
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	III-1
3.1	Metodologi Penelitian	III-1
3.1.1	Studi Literatur	III-2
3.1.2	Perancangan dan Pembuatan Sistem	III-2
3.1.3	Evaluasi	III-14
3.1.4	Penarikan Kesimpulan	III-14
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1	Perancangan dan Pembuatan Sistem.....	IV-1
4.1.1	<i>Concept</i> (Konsep).....	IV-1
4.1.2	<i>Design</i> (Perancangan)	IV-2
4.1.3	Material Collecting (Pengumpulan Bahan).....	IV-11
4.1.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	IV-33

4.1.5	<i>Testing</i> (Pengujian)	IV-47
4.1.6	<i>Distribution</i> (Distribusi).....	IV-62
4.2	Evaluasi	IV-64
4.2.1	Perbandingan Hasil <i>blackbox</i> , SUS dan Penilaian Ahli.....	IV-65
4.2.2	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	IV-66
BAB V	PENUTUP	V-1
5.1	Simpulan	V-1
5.2	Saran.....	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks penelitian	II-18
Tabel 3.1 Prosedur pengujian <i>Blacbox</i>	III-5
Tabel 3.2 Pertanyaan SUS.....	III-6
Tabel 3.3 Instrumen penilaian ahli media	III-9
Tabel 3.4 Skala <i>likert</i>	III-11
Tabel 3.5 Kategorisasi perhitungan hasil penilaian ahli	III-12
Tabel 3.6 Instrumen penilaian ahli materi.....	III-13
Tabel 4.1 Konsep yang diterapkan dalam aplikasi.....	IV-2
Tabel 4.2 Bahan aset UI <i>background</i>	IV-12
Tabel 4.3 Bahan aset UI <i>board</i> atau panel informasi.....	IV-13
Tabel 4.4 Bahan aset UI tombol navigasi dan fungsional.....	IV-14
Tabel 4.5 Bahan aset UI tombol susun.....	IV-15
Tabel 4.6 Bahan aset UI elemen hias	IV-16
Tabel 4.7 Bahan aset UI aksara swara	IV-19
Tabel 4.8 Bahan aset UI aksara <i>ngalagena</i>	IV-20
Tabel 4.9 Bahan aset UI aksara angka Sunda	IV-22
Tabel 4.10 Bahan aset UI <i>rarangken</i> aksara	IV-24
Tabel 4.11 Bahan aset UI hewan yang dijadikan soal susun kata.....	IV-26
Tabel 4.12 Aset BGM	IV-31
Tabel 4.13 Aset SFX.....	IV-32
Tabel 4.14 Pengujian <i>blackbox</i> untuk halaman <i>splashscreen</i>	IV-48
Tabel 4.IV.15 Pengujian <i>blackbox</i> untuk halaman menu utama.....	IV-49
Tabel 4.16 Pengujian <i>blackbox</i> untuk halaman pemilihan mode <i>game</i>	IV-50
Tabel 4.17 Pengujian <i>blackbox</i> untuk halaman <i>gameplay</i> Aksara.....	IV-51
Tabel 4.18 Pengujian <i>blackbox</i> untuk halaman <i>gameplay</i> Swara, Ngalagena dan Rarangken	IV-52
Tabel 4.19 Pengujian <i>blackbox</i> untuk halaman <i>gameplay</i> Kata	IV-54
Tabel 4.20 Pengujian <i>blackbox</i> untuk halaman <i>game</i> selesai	IV-55

Tabel 4.21 Hasil interpretasi skor SUS	IV-57
Tabel 4.22 Hasil formulir penilaian ahli media	IV-58
Tabel 4.23 Hasil formulir penilaian ahli materi	IV-61
Tabel 4.24 Metadata <i>file</i> aplikasi	IV-63
Tabel 4.25 Hasil <i>blacbox</i> , SUS dan penilaian ahli	IV-65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aksara Sunda swara (Febriansyah dkk., 2021)	II-1
Gambar 2.2 Aksara Sunda <i>ngalagena</i> (Wulandari dkk., 2023)	II-2
Gambar 2.3 Jenis simbol <i>rarangken</i> yang bisa diberi kepada aksara Sunda (Febriansyah dkk., 2021).....	II-3
Gambar 2.4 Angka dalam penulisan aksara Sunda (Febriansyah dkk., 2021)....	II-4
Gambar 3.1 Alur penelitian.....	III-1
Gambar 3.2 Siklus metode MDLC.....	III-2
Gambar 4.1 Rancangan UI <i>splashscreen</i>	IV-3
Gambar 4.2 Rancangan UI <i>main menu</i>	IV-4
Gambar 4.3 Rancangan UI halaman panduan, informasi materi, tentang dan sejarah	IV-5
Gambar 4.4 Rancangan UI mode <i>game</i>	IV-5
Gambar 4.5 Rancangan UI mode <i>game</i> aksara	IV-6
Gambar 4.6 Rancangan UI <i>gameplay</i> mode aksara dan angka.....	IV-6
Gambar 4.7 Rancangan UI <i>gameplay</i> mode susun kata.....	IV-7
Gambar 4.8 Rancangan UI halaman <i>game</i> selesai	IV-8
Gambar 4.9 <i>Usecase</i> penggunaan aplikasi <i>game</i>	IV-9
Gambar 4.10 <i>Sequence</i> penggunaan aplikasi <i>game</i>	IV-10
Gambar 4.11 Tampilan <i>splashscreen</i> saat aplikasi dibuka	IV-34
Gambar 4.12 Tampilan menu utama.....	IV-35
Gambar 4.13 Bagan alir <i>playmaker</i> pada tombol ‘Main’ di menu utama.....	IV-36
Gambar 4.14 Tampilan halaman mode <i>game</i>	IV-37
Gambar 4.15 Tampilan halaman mode <i>game</i> Aksara	IV-38
Gambar 4.16 Bagan alir Playmaker tombol pilih menu ‘Angka’	IV-39
Gambar 4.17 Bagan alir Playmaker tombol kembali ke menu utama.....	IV-39
Gambar 4.18 Tampilan halaman pertama <i>gameplay</i> mode <i>ngalagena</i>	IV-41
Gambar 4.19 Tampilan halaman pertama <i>gameplay</i> mode kata	IV-42
Gambar 4.20 Bagan alir Playmaker untuk tombol kembali ke menu	IV-43

Gambar 4.21 Bagan alir Playmaker untuk tombol <i>next</i>	IV-43
Gambar 4.22 Bagan alir Playmaker untuk tombol <i>audio</i>	IV-44
Gambar 4.23 Bagan alir Playmaker untuk fungsi susun kata	IV-44
Gambar 4.24 Tampilan halaman saat sebuah <i>gameplay</i> telah diselesaikan.....	IV-46
Gambar 4.25 Bagan alir Playmaker untuk tombol kembali ke menu utama ...	IV-47
Gambar 4.26 Tampilan ikon aplikasi DIAS.....	IV-64
Gambar 4.27 Perbandingan hasil pengujian <i>blacbox</i> , SUS dan penilaian ahli	IV-66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto kegiatan di SMP	1
Lampiran 2 Sampel lembar pertanyaan SUS	2
Lampiran 3 Lembar penilaian ahli media.....	3
Lampiran 4 Lembar penilaian ahli materi	5
Lampiran 5 Lembar SKTA Terbaru	7
Lampiran 6 Lembar daftar hadir Seminar Tugas Akhir	8
Lampiran 7 Lembar revisi Seminar Tugas Akhir.....	13
Lampiran 8 Lembar validasi Seminar Tugas Akhir	17
Lampiran 9 Lembar revisi Sidang Tugas Akhir	18
Lampiran 10 Lembar validasi Tugas Akhir	19