

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah.....	I-4
1.3 Tujuan Penelitian.....	I-5
1.4 Batasan Masalah.....	I-5
1.5 Manfaat Penelitian.....	I-6
BAB II LANDASAN TEORI.....	II-1
2.1 Media Pembelajaran.....	II-1
2.2 Pengembangan Aplikasi <i>Android</i>	II-2
2.3 Algoritma <i>Finite State Machine</i> (FSM).....	II-2
2.4 Unity.....	II-4
2.5 Canva.....	II-4

2.6	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	II-5
2.7	<i>Boundary Value Analysis (BVA)</i>	II-7
2.8	Penelitian Terkait (<i>State-Of-The-Art</i>)	II-8
2.9	Matriks Penelitian	II-20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		III-1
3.1	Metodologi	III-1
3.2	Identifikasi Masalah	III-2
3.3	Pengumpulan Data	III-2
3.4	Analisis Kebutuhan	III-3
3.5	Perancangan dan Implementasi Sistem	III-3
3.5.1	Concept	III-4
3.5.2	Design	III-4
3.5.3	Material Collecting	III-5
3.5.4	Asembly	III-5
3.5.5	Testing	III-5
3.5.6	Distributuion	III-6
3.6	Evaluasi	III-6
3.7	Penarikan Kesimpulan	III-7
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		IV-1
4.1	Identifikasi Masalah	IV-1

4.2	Pengumpulan Data	IV-1
4.3	Analisis Kebutuhan	IV-2
4.4	Perancangan dan Implementasi Sistem	IV-3
4.4.1	<i>Concept</i>	IV-4
4.4.2	<i>Design</i>	IV-6
4.4.2.1	Identifikasi Aktor	IV-7
4.4.2.2	Identifikasi <i>Use Case</i>	IV-8
4.4.2.3	<i>Use Case Diagram</i>	IV-8
4.4.2.4	Skenario	IV-10
4.4.2.5	<i>Storyboard</i>	IV-19
4.4.2.6	Stuktur Navigasi	IV-27
4.4.2.7	<i>Materian Collecting</i>	IV-28
4.4.3	<i>Assembly</i>	IV-29
4.4.3.1	Antarmuka Pengguna (User Interface)	IV-30
4.4.3.2	Penerapan Algoritma <i>Finite State Machine</i> (FSM)	IV-45
4.4.4	<i>Testing</i>	IV-48
4.4.4.1	Pengujian Fungsionalitas	IV-49
4.4.4.2	Pengujian Algoritma FSM	IV-51
4.4.4.3	Pengujian Usabilitas	IV-55
4.4.5	Distribusi	IV-70

4.4.6	Evaluasi.....	IV-74
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
5.1	Kesimpulan	V-1
5.2	Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA		1