

HALAMAN PENGESAHAN .....	II
KATA PENGANTAR .....	III
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	IV
DAFTAR ISI .....	V
DAFTAR GAMBAR .....	VII
DAFTAR TABEL .....	VIII
CATATAN REVISI DOKUMEN .....	IX
INTISARI .....	X
<i>ABSTRACT</i> .....	XI
RINGKASAN EKSEKUTIF .....	XII
<b>A. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>B. PROSES DESAIN DAN IMPLEMENTASI</b> .....	3
1. DESAIN PERANCANGAN APLIKASI .....	3
1.1 Alur pembelajaran dan <i>Game Story</i> .....	3
1.2 Pembagian Tugas Tim .....	4
1.3 <i>Game Assets</i> .....	7
1.4 <i>Game Mechanics</i> .....	8
1.5 <i>Use Case Diagram</i> .....	9
1.6 <i>Flow Diagram</i> .....	10
1.7 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> dan <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .....	12
2. IMPLEMENTASI APLIKASI .....	13
2.1 Permainan AR .....	13
2.2 Kuis .....	22
2.3 Koleksi Kartu .....	32
3. INTEGRASI APLIKASI .....	39
3.1 Desain .....	39
3.2 Implementasi .....	40
4. <i>GAME DESIGN DOCUMENTS (GDD)</i> .....	42
4.1 Tujuan .....	42
4.2 Bagian-Bagian GDD .....	42
<b>C. PENGUJIAN DAN ANALISIS</b> .....	44
1. Pengujian Fungsional .....	44
2. <i>Live testing</i> .....	45
<b>D. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	56
1. Kesimpulan .....	56
2. Saran .....	56



3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem .....	56
REFERENSI.....	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	59
LAMPIRAN L-1 <i>SCREENSHOT EDITOR</i> UNITY PADA FITUR PERMAINAN AR.....	59
LAMPIRAN L-2 <i>SCREENSHOT EDITOR</i> UNITY PADA FITUR KUIS .....	62
LAMPIRAN L-3 <i>SCREENSHOT EDITOR</i> UNITY PADA FITUR KOLEKSI KARTU .....	65
LAMPIRAN L-4 <i>SCREENSHOT EDITOR</i> UNITY PADA INTEGRASI APLIKASI .....	65
LAMPIRAN L-5 <i>SOURCE CODE</i> COUNTER PERMAINAN AR .....	67
LAMPIRAN L-6 <i>SOURCE CODE</i> BODYPARTHANDLE PERMAINAN AR.....	68
LAMPIRAN L-7 <i>SOURCE CODE</i> UIMANAGER KUIS .....	71
LAMPIRAN L-8 <i>SOURCE CODE</i> GAMEMANAGER KUIS.....	78
LAMPIRAN L-9 <i>SOURCE CODE</i> GAMEEVENTS KUIS.....	88
LAMPIRAN L-10 <i>SOURCE CODE</i> QUESTIONS KUIS .....	89
LAMPIRAN L-11 <i>SOURCE CODE</i> ANSWERDATA KUIS .....	91
LAMPIRAN L-12 <i>SOURCE CODE</i> AUDIOMANAGER KUIS.....	93
LAMPIRAN L-13 <i>SOURCE CODE</i> EDUCARDMENU KOLEKSI KARTU .....	96
LAMPIRAN L-14 <i>SOURCE CODE</i> DEFAULTTRACKABLEEVENTHANDLER KOLEKSI KARTU.....	99
LAMPIRAN L-15 <i>SOURCE CODE</i> MAINMENU MANAGER MENU UTAMA .....	103
LAMPIRAN L-16 <i>TESTCASE BLACKBOX TESTING</i> .....	104
LAMPIRAN L-17 <i>GAME DESIGN DOCUMENTS (GDD)</i> .....	110
LAMPIRAN L-18 DOKUMENTASI PENGUJIAN .....	122