

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SINGKATAN	xi
Intisari.....	xii
<i>Abstract</i>	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Dasar Teori.....	9
2.2.1. <i>Game Thinking</i>	9
2.2.2. <i>Computer Science</i> untuk Sekolah Dasar	14
2.2.3. Algoritme	15
2.2.4. Bahasa Pemrograman untuk Anak-Anak.....	16
2.2.5. Umur dan Tahap Perkembangan Anak.....	16
2.2.6. Prinsip Desain untuk <i>Serious Games</i>	18
2.2.7. <i>Game Development Life Cycle</i>	19
2.2.8. <i>Game Component Design</i>	22

BAB 3. METODE PENELITIAN	24
3.1. Alat dan Bahan Penelitian	24
3.1.1. Perangkat Lunak.....	24
3.1.2. Perangkat Keras.....	24
3.2. Langkah Penelitian.....	25
3.2.1. Identifikasi Masalah	25
3.2.2. Pengumpulan Materi.....	26
3.2.3. Requirement Engineering.....	26
3.2.4. <i>Game Development Life Cycle</i>	26
3.2.5. Penulisan Laporan	27
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1. <i>Game Design Document</i>	28
4.1.1. <i>Game Overview</i>	28
4.1.2. <i>Core Gameplay</i>	29
4.1.3. <i>Contextual Gameplay</i>	32
4.1.4. <i>Game Elements</i>	34
4.2. Penerapan Prinsip Desain pada “Code of Journey”	38
4.2.1. <i>Storyline</i>	39
4.2.2. <i>Familiar interaction</i>	39
4.2.3. <i>Trial and Error</i>	39
4.2.4. <i>Collaborative Learning</i>	40
4.3. Penerapan Materi pada “Code of Journey”	40
4.4. Analisis Hasil Pengujian ke Pengguna	41
4.4.1. Hasil Wawancara.....	41
4.4.2. Hasil Tes Tertulis.....	43
4.4.3. Analisis Hasil Pengujian.....	44
4.5. Perbandingan Sistem dengan Aplikasi Permainan Lainnya	45
4.5.1. Cody’s App Academy	45
4.5.2. Lightbot.....	46
4.5.3. Analisis Perbandingan <i>Game</i>	47



BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1. Kesimpulan	49
5.2. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51