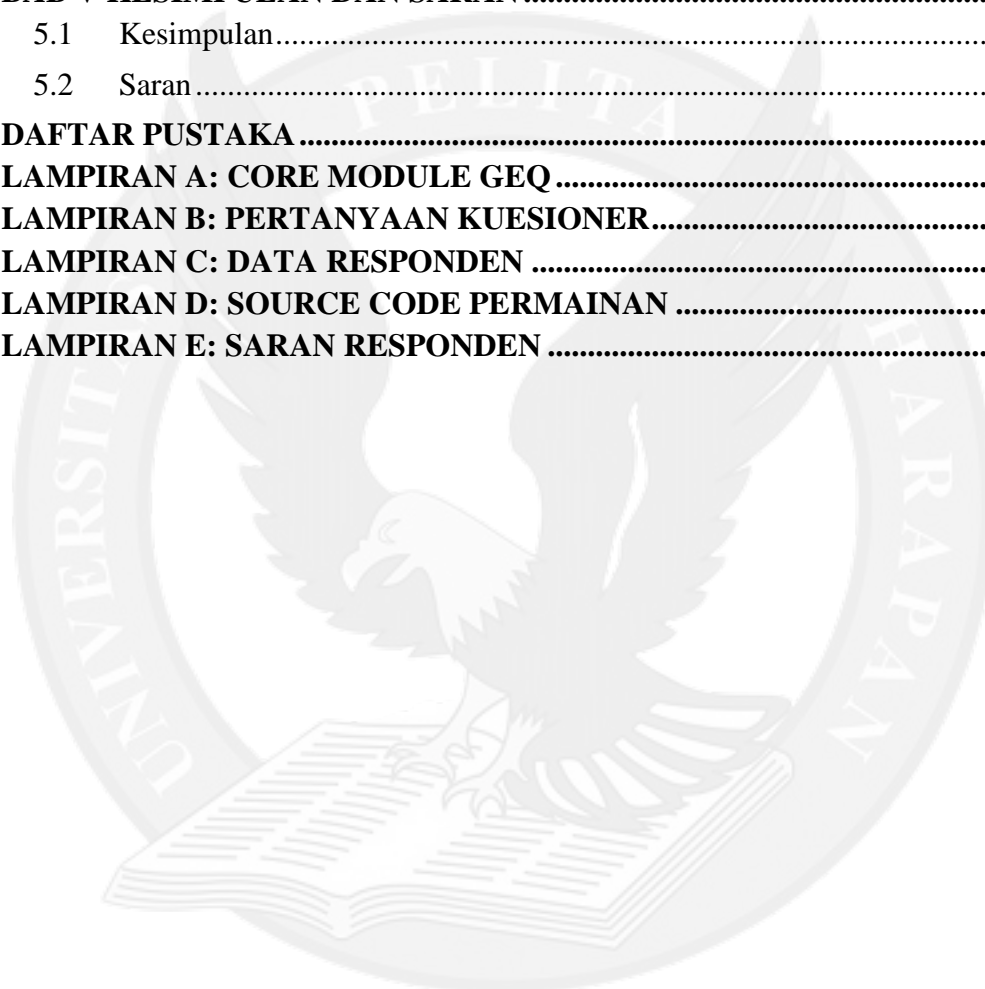


DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Metodologi	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Board Game.....	8
2.2 Ren'Py	9
2.2.1 Python.....	10
2.3 Game Experience Questionnaire	12
2.4 Uji Statistik.....	12
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	16
3.1 Perancangan Sistem Permainan.....	16
3.1.1 Alur Permainan	17
3.1.2 Pembentukan Papan.....	18
3.1.3 Mengocok Dadu	19
3.1.4 Penggerakkan Pion	20
3.1.5 Ular, Tangga, dan Posisi 100	21
3.2 Tampilan Permainan.....	21
3.2.1 Tampilan Papan	22

3.2.2 Tampilan Dadu	23
3.2.3 Tampilan Menang	23
3.3 Rancangan Pengujian	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	27
4.1 Implementasi Aplikasi.....	27
4.2 Pengujian Aplikasi	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN A: CORE MODULE GEQ	A-1
LAMPIRAN B: PERTANYAAN KUESIONER.....	B-1
LAMPIRAN C: DATA RESPONDEN	C-1
LAMPIRAN D: SOURCE CODE PERMAINAN	D-1
LAMPIRAN E: SARAN RESPONDEN	E-1



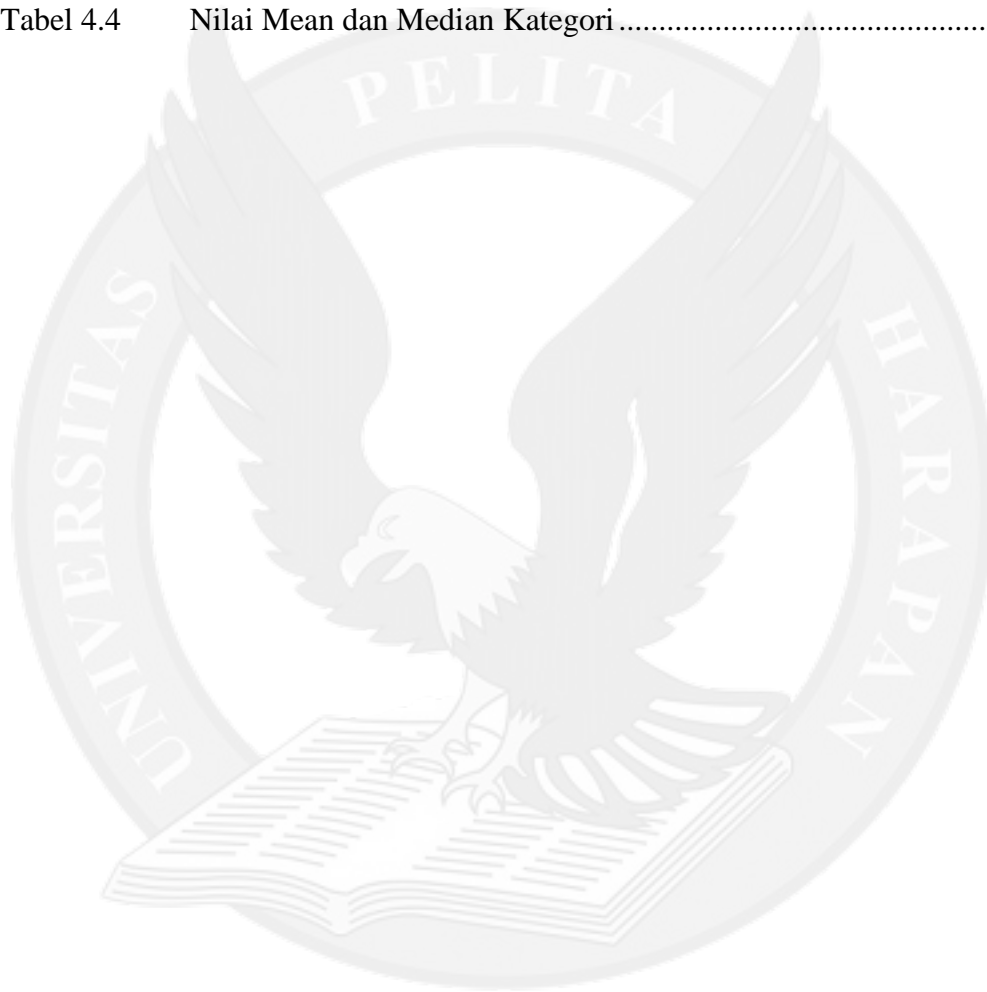
DAFTAR GAMBAR

Diagram 3.1	Block Diagram Permainan	16
Diagram 3.2	Activity Diagram Ular Tangga	17
Algoritma 3.1	InitiateSLPos().....	19
Algoritma 3.2	Dice().....	20
Algoritma 3.3	Move()	20
Algoritma 3.4	Check()	21
Gambar 3.1	Board Screen	22
Gambar 3.2	Dice Screen.....	23
Gambar 3.3	Win Screen	24
Gambar 4.1	Pembuatan Proyek Baru	28
Gambar 4.2	Fungsi Event.....	29
Gambar 4.3	Fungsi __init__ Mekanis	30
Gambar 4.4	Fungsi initiateSLPos.....	31
Gambar 4.5	Fungsi Dice.....	31
Gambar 4.6	Fungsi Move.....	32
Gambar 4.7	Fungsi Check.....	33
Gambar 4.8	Fungsi Reset	33
Gambar 4.9	Potongan Kode Tampilan Utama 1	34
Gambar 4.10	Potongan Kode Tampilan Utama 2	35
Gambar 4.11	Potongan Kode Tampilan Utama 3	36
Gambar 4.12	Tampilan Dadu Dan Tampilan Menang.....	37
Gambar 4.13	Inisialisasi Gambar dan Variabel UI	38

Gambar 4.14	Inisialisasi Posisi	39
Gambar 4.15	Kode Perpindahan Ular Tangga	39
Gambar 4.16	Potongan Kode Render 1	40
Gambar 4.17	Potongan Kode Render 2	41
Gambar 4.18	Potongan Kode Render 3	42
Gambar 4.19	Hasil Akhir Permainan	43
Gambar 4.20	Label Tutorial	44
Gambar 4.21	Label Opsi	45
Gambar 4.22	Label Permainan	46
Gambar 4.23	Hasil <i>Script</i>	46
Gambar 4.24	Tes Uji Normalitas	50
Gambar 4.25	Uji <i>t-test</i>	51
Gambar 4.26	Uji Non-Parametrik	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kategori-Pertanyaan Kuesioner.....	26
Tabel 4.1	Uji Validitas.....	47
Tabel 4.2	Uji Reliabilitas.....	48
Tabel 4.3	Mean Kategori	48
Tabel 4.4	Nilai Mean dan Median Kategori	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Core Module GEQ.....	A-1
Lampiran B. Pertanyaan Kuesioner	B-1
Lampiran C. Data Responden.....	C-1
Lampiran D. Source Code Permainan	D-1
Lampiran E. Saran Responden	E-1

