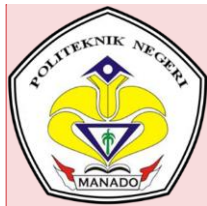


SKRIPSI

Commented [Anri1]: (Times New Roman, 14pt, Bold, Single Space, Center)
Atur COVER sehingga simetris dan muat dalam 1 halaman
Mahasiswa D3 = TUGAS AKHIR
Mahasiswa D4 = SKRIPSI
Hapus yang tidak perlu
Contoh hasil:
TUGAS AKHIR

APLIKASI PEMANDU WISATA SECARA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID

***INTERACTIVE TOURISM APPLICATION BASED ON
ANDROID***



Commented [Anri2]: (Center, 3.5x3.5cm)

Oleh:

**RIVALDO MAKAHINDA
15024045**

**POLITEKNIK NEGERI MANADO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
PROGRAM STUDI D-IV TEKNIK INFORMATIKA
2019**

Commented [Anri3]: (Times New Roman, 14pt, Bold, Single Space, Center)
Isian Program Studi:
PROGRAM STUDI D3 TEKNIK LISTRIK
PROGRAM STUDI D3 TEKNIK KOMPUTER
PROGRAM STUDI D4 TEKNIK LISTRIK
PROGRAM STUDI D4 TEKNIK INFORMATIKA
Contoh Hasil:
PROGRAM STUDI D3 TEKNIK KOMPUTER

DAFTAR ISI

Commented [Anri12]: Style Head
Klik Kanan pada garis titik-titik dan Pilih UPDATE FIELD (F9)

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Batasan Masalah.....	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Pariwisata	4
2.2 Bahasa Inggris.....	9
2.3 Unity 3D.....	9
2.4 CSharp (C#)	14
2.5 FlowChart.....	14
2.6 Notepad++.....	15
2.7 Adobe Photoshop	17
2.8 Usescase.....	17
2.9 Storyboard	19
2.10 Software Ideas Modeler	20
2.11 Script	20
2.11.1 Client-Side Scripting.....	21
2.11.2 Server-Side Scripting	22

2.12	Narrator's Voice.....	23
BAB III METODOLOGI.....		25
3.1	Tempat dan Waktu	25
3.2	Bahan dan Alat.....	25
3.3	Prosedur Penelitian.....	25
3.3.1	Metode dan Jenis Penelitian.....	26
3.3.2	Kerangka konseptual rancangan	27
3.3.3	Rencana Pengujian.....	37
3.3.4	Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Hasil	38
4.1.1	Menu Utama.....	38
4.1.2	Menu Informasi.....	39
4.1.3	Menu Instruction (Petunjuk)	39
4.1.4	Menu Quis.....	40
4.1.5	Menu Pilihan Learning.....	40
4.1.6	Menu Bahasa Inggris Sehari-Hari	41
4.1.7	Tampilan Pembelajaran Bahasa Inggris Sehari-hari	41
4.1.8	Menu English Conversation	42
4.1.9	Tampilan Pembelajaran English Conversation	42
4.1.10	Tampilan Pilihan Soal	43
4.2	Pembahasan.....	43
BAB V PENUTUP.....		46
5.1	Kesimpulan	46
5.2	Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA		

BAB I

PENDAHULUAN

Commented [Anri17]: Style Heading 1 atau AutoBab

1.1 Latar Belakang

Commented [Anri18]: Style Heading 2

Karena Indonesia semakin dikenal untuk pariwisata, pengembangan pariwisata tidak dapat dipisahkan dari elemen fisik dan non-fisik (sosial, budaya dan ekonomi), sehingga perlu memperhatikan peran elemen-elemen ini. . Geografi merupakan faktor penting ketika mempertimbangkan pengembangan pariwisata. Pengembangan pariwisata ditujukan untuk menghadirkan benda-benda yang dapat memuaskan wisatawan dan memiliki dampak positif pada pemasaran produk pariwisata masa depan.

Bahasa Inggris adalah bahasa International yang di gunakan sebagai sarana komunikasi diberbagai bidang. Berdasarkan statistik di tahun 2000, bahasa Inggris menjadi bahasa International karena digunakan lebih dari 1.5 milyar orang di dunia. Bahasa Inggris adalah bahasa asing nomor satu yang di ajarkan di lebih 100 negara di dunia. Di Indonesia, bahasa asing terutama bahasa Inggris merupakan bahasa international yang sangat penting kegunanya dalam pergaulan global.

Terlebih lagi sebagai bekal untuk terjun ke tempat kerja/Industri dan banyak perusahaan yang memasang nilai lebih untuk seorang yang menguasai bahasa inggris. Dan diarah modern yang teknologi yang berkembang sangat pesat media elektronik seperti gadget merupakan salah satu solusi sarana yang tepat untuk membangkitkan belajar seorang.

Aplikasi Edukasi *Happy English* adalah sebuah game edukasi Bahasa Inggris yang di mana pengunanya akan dihadapkan dengan sebuah Pembelajaran bahasa Inggris yang dimana pembelajaran tersebut akan terdapat soal serta pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran yang dipelajari.

1.2 Perumusan Masalah

Commented [Anri19]: Style Heading 2

Identifikasi masalah yang dapat diambil dari perumusan masalah yang telah di jelaskan pada latar belakang masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi pemandu wisata secara interaktif berbasis android dalam bahasa inggris
2. Bagaimana mengimplementasi Aplikasi pemandu wisata secara interaktif berbasis android ?
3. Bagaimana cara membuat fitur kuis dan juga fitur hasil penilaian menggunakan metode Multiple Choice di Unity 3D?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari identifikasi masalah di atas, maka Penulis dapat menyimpulkan diantaranya sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun Aplikasi pemandu wisata secara interaktif berbasis android dalam bahasa Inggris
2. Implementasi Aplikasi yang dibuat ke Android
3. Membuat fitur kuis dan fitur hasil penilaian menggunakan metode Multiple Choice.

Commented [Anri20]: Style Heading 2

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang di harapkan yang ingin dicapai dari identifikasi masalah di atas, maka Penulis dapat menyimpulkan diantaranya sebagai berikut:

1. Membantu komunikasi antara pemandu wisata dan wisatawan.
2. dapat mengukur kemampuan belajar dalam memahami materi pembelajaran.

Commented [Anri21]: Style Heading 2

1.5 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian, maka penulis membuat batasan masalah pada penelitian yang di lakukan, diantaranya:

1. Game edukasi ini hanya mempelajari tentang bahasa inggris sehari – hari dan percakapan dalam bahasa Inggris.
2. Game edukasi ini dirancang menggunakan konsep Multiple Choice (pilihan ganda).
3. game ini hanya bisa dijalankan di smartphone android.

Commented [Anri22]: Style Heading 2

4. Game ini dibuat dalam desain 2D
5. Game edukasi ini tidak memuat keseluruhan kosa kata yang ada di dalam kamus, tetapi hanya beberapa saja.
6. Jumlah pemain satu orang

1.6 **Sistematika Penulisan**

Commented [Anri23]: Style Heading 2

Bagian ini berisi tentang keterangan masing-masing isi Bab secara ringkas gambaran umum tiap bab, yaitu sebagai berikut :

- BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

- BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori-teori keilmuan yang mendasari masalah yang diteliti, yang terdiri dari teori-teori dasar umum dan teori-teori khusus.

- BAB III METODOLOGI

Bab ini menguraikan tentang tempat dan waktu, bahan dan alat, prosedur penelitian yang dalam prosedur penelitian dibagi atas metode dan jenis penelitian, kerangka konseptual rancangan, rencana pengujian, serta analisis data.

- BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil mengenai analisa data untuk mempermudah pembaca untuk memahami. Dan juga berisi tentang pembahasan yang berisi tentang implikasi hasil analisis data dan interpretasi dari peneliti.

- BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan akhir dari penulisan, yang berisikan kesimpulan dari pembahasan yang dilakukan serta saran yang dapat bermanfaat bagi perusahaan di masa yang akan datang.