

## Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN .....	I
LEMBAR PENGESAHAN.....	II
ABSTRAK.....	III
ABSTRACT .....	IV
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	V
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI .....	VIII
DAFTAR GAMBAR .....	X
DAFTAR TABEL .....	XI
DAFTAR ISTILAH .....	XII
<b>1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 TUJUAN .....	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH .....	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA .....	4
<b>2. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 HAKIKAT KEBUDAYAAN .....	5
2.1.1 Kebudayaan Indonesia .....	5
2.1.2 Budaya Mitos .....	6
2.2 PENGERTIAN GAME.....	6
2.2.1 Jenis-jenis game .....	7
2.3 UNITY.....	10
2.3.1 Fitur – fitur Unity 3D .....	11
2.3.2 Istilah – Istilah dalam Unity .....	12
2.3.3 Mengenal Jendela Kerja Unity .....	13
2.4 PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK .....	14
2.4.1 Bahasa C# .....	14
2.5 TEMPAT BERSEJARAH DAN MISTIS DI BANDUNG .....	16

---

2.3.2	Istilah – Istilah dalam Unity .....	12
2.3.3	Mengenal Jendela Kerja Unity .....	13
2.4	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK .....	14
2.4.1	Bahasa C# .....	14
2.5	TEMPAT BERSEJARAH DAN MISTIS DI BANDUNG .....	16
<b>3</b>	<b>ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI .....</b>	<b>19</b>
3.1	ANALISIS GAME PLAY .....	19
3.2	ANALISIS SISTEM .....	19
3.2.1	Gambaran Umum Sistem .....	19
3.2.1.1	Target User .....	19
3.2.1.2	Fungsionalitas Game .....	19
3.2.1.3	Target Design Spesification .....	19
3.2.2	Diagram Alir Sistem Dan Pseudo Code .....	20
3.2.3	Kebutuhan Sistem .....	21
3.2.3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	21
3.2.3.2	Kebutuhan Perangkat Keras .....	21
3.3	PERANCANGAN SISTEM GAME .....	21
3.3.1	Rancangan <i>Story board</i> .....	22
3.3.2	Perancangan Antarmuka .....	27
3.3.3	UML .....	33
3.3.3.1	<i>Usecase Diagram</i> .....	33
3.3.3.2	<i>Class Diagram</i> .....	35
<b>4</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI .....</b>	<b>36</b>
4.1	STRUKTUR KODE .....	36
4.2	PENGUJIAN GAME .....	37
3.2.3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	21
3.2.3.2	Kebutuhan Perangkat Keras .....	21
3.3	PERANCANGAN SISTEM GAME .....	21
3.3.1	Rancangan <i>Story board</i> .....	22
3.3.2	Perancangan Antarmuka .....	27
3.3.3	UML .....	33
3.3.3.1	<i>Usecase Diagram</i> .....	33
3.3.3.2	<i>Class Diagram</i> .....	35
<b>4</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI .....</b>	<b>36</b>
4.1	STRUKTUR KODE .....	36
4.2	PENGUJIAN GAME .....	37
4.3	HASIL PENGUJIAN .....	39
<b>5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>41</b>
5.1	KESIMPULAN .....	41
5.2	SARAN .....	41
	DAFTAR PUSTAKA .....	42
	LAMPIRAN .....	43