

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	IV
DAFTAR ISI	V
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR ISTILAH	IX
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	3
2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 KERAJAAN SRIWIJAYA	4
2.2 KERAJAAN MAJAPAHIT.....	5
2.3 TURN BASED RPG (ROLE-PLAYING GAME).....	7
2.4 UNITY.....	7
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	8
3.1 ANALISIS SISTEM.....	8
3.1.1 Analisis Sistem Lama	8
3.1.2 Analisis Sistem Baru	8
3.1.3 Gambaran Umum Sistem.....	8
3.1.4 Arsitektur Sistem.....	9
3.1.5 Kebutuhan Sistem	9
3.1.5.1 Analisis Perangkat Keras	9
3.1.5.2 Analisis Perangkat Lunak.....	9
3.1.6 Gameplay	9
3.1.7 Target User.....	9
3.2 PERANCANGAN SISTEM.....	10
3.2.1 Story board	10
3.2.1.1 Storyboard Kerajaan Sriwijaya	10
3.2.1.2 Storyboard Kerajaan Majapahit	10
3.2.2 Desain karakter dan matriks game	10
3.2.3 Desain level game	13
3.2.4 Perancangan antar muka	16
3.2.4.1 Perancangan Sistem Permainan	16
3.2.4.2 Perancangan Head Unit Display (HUD)	19
3.2.5 Use Case Diagram	22
3.2.6 Sequnce Diagram	24
3.2.6.1 Sequence Diagram memainkan permainan dan pilih cerita kerajaan sriwijaya atau majapahit	25

3.2.6.2	Sequence Diagram membaca tutorial.....	26
3.2.6.3	Sequence Diagram melihat informasi pembuat	27
3.2.6.4	Sequence Diagram Keluar Dari Permainan	28
3.2.6.5	Sequence Diagram Melihat Glosarium	29
3.2.7	Activity Diagram.....	29
3.2.8	Deployment Diagram	31
3.2.9	Class Diagram.....	31
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	32
4.1	STRUKTUR KODE	32
4.1.1	Loading.....	32
4.1.2	Transition	32
4.1.3	FadeManager	32
4.1.4	Cutscene	33
4.1.5	Talk.....	33
4.1.6	PlayerStats	33
4.1.7	PlayerHealth.....	34
4.1.8	MovingScene.....	34
4.1.9	SPAWN	34
4.1.10	playGame	35
4.1.11	CameraMovement	36
4.1.12	Enemy	36
4.1.13	Health.....	36
4.1.14	PlayerMovement	37
4.1.15	BattleController	37
4.1.16	PlayerBattleController	38
4.1.17	GameController	39
4.1.18	AdventureController	39
4.1.19	PlayerAnimation	39
4.1.20	SPAWNBATTLE	39
4.1.21	LevelUp	40
4.1.22	PlayerStats	40
4.2	PERANCANGAN PENGUJIAN	41
4.2.1	Instalasi	41
4.2.2	Fungsionalitas General.....	41
4.2.3	Antarmuka	42
4.3	HASIL PENGUJIAN	42
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1	KESIMPULAN.....	49
5.2	SARAN	49
	DAFTAR PUSTAKA	50
	LAMPIRAN A: DATA PENGUJIAN	51
	LAMPIRAN B: STORYBOARD PERMAINAN	52