

Daftar Isi

ABSTRAK.....	I
ABSTRACT.....	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	IV
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	VIII
DAFTAR ISTILAH.....	X
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 BATASAN APLIKASI DAN PERANGKAT	3
1.5 TUJUAN	5
1.6 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	6
1.7 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA.....	8
1.8 SISTEMATIKA PENULISAN.....	10
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 HIPERAKTIF.....	10
2.2 C# (SEE- SHARP).....	11
2.3 KINECT.....	11
2.4 XAML.....	11
2.5 SQLITE.....	11
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	12
3.1 ANALISIS SISTEM.....	12
3.1.1 Gambaran Umum Sistem	12
3.1.2 Analisis Gameplay	12
3.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	12
3.2.1 Analisis Kehtuhan Perangkat Keras.....	13
3.2.2 Analisis Kehtuhan Perangkat Lunak.....	13
3.3 ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA.....	13
3.3.1 Fungsionalitas Perangkat Lunak.....	13
3.4 PERANCANGAN SISTEM.....	14
3.4.1 Perancangan Usecase	14
3.4.2 Perancangan Sequence Diagram	16
3.4.3 Skenario Usecase	19
3.4.4 Kelas Diagram.....	23
3.5 ARSITEKTUR SISTEM.....	24
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN GAME.....	25
4.1 IMPLEMENTASI.....	25
4.1.1 Game Programmer	25
4.1.2 Content Designer	31
4.1.3 Commercial Designer	38
4.2 STRUKTUR KODE.....	38
4.2.1 Halaman utama.....	39

4.2.2	Game	39
4.2.3	Credits	40
4.3	PERANCANGAN PENGUJIAN	40
4.4	HASIL PENGUJIAN	40
4.4.1	Hasil Pengujian Dari Segi Desain Antarmuka	41
4.4.2	Hasil Pengujian Dari Segi Gameplay	47
4.4.3	Hasil Pengujian Dari Segi Kepuasan	50
4.4.4	Survey Pengujian Game	52
4.4.5	Obervasi / Pengamatan Hasil Pengujian	53
5.	KESIMPULAN DAN SARAN..	55
5.1	KESIMPULAN..	55
5.2	SARAN..	55
	DAFTAR PUSTAKA.....	56
	LAMPIRAN A: DATA PENGUJIAN.....	57

2014-06-1