

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN

### HALAMAN ORISINALITAS

ABSTRAKSI .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xii
DAFTAR SINGKATAN .....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3

### BAB II DASAR TEORI

2.1 Unity3D.....	5
2.2 Algoritma A* .....	6
2.2.1 Definisi A*.....	6
2.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras( <i>hardware</i> ) .....	7

### BAB III PERANCANGAN APLIKASI GAME

3.1 Gambaran Umum Sistem.....	9
3.2 Spesifikasi Perancangan Sistem .....	9
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak( <i>software</i> ) .....	9
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras( <i>hardware</i> ) .....	10

3.2.3 Pengguna(Brainware) .....	10
3.3 Pemodelan Sistem.....	10
3.3.1 Use Case Diagram .....	10
3.3.2 Class Diagram .....	11
3.3.3 Sequence Diagram .....	11
3.3.3.1 Sequence Diagram Aplikasi .....	11
3.3.3.2 Sequence Diagram Game Manager.....	12
3.3.3.3 Sequence Diagram Gelanggang.....	14
3.3.4 State Diagram.....	15
3.3.4.1 State Diagram user untuk permainan.....	15
3.3.4.1 State Diagram NPC untuk permainan.....	16
3.3.5 Activity Diagram.....	16
3.4 Perancangan Algoritma A* .....	18
3.5 Perancangan Antarmuka(Interface).....	20
3.5.1 Desain Masukan(Input).....	20
3.5.1.1 Desain Masukan(Input) Strategi.....	20
3.5.1.2 Desain Masukan(Input) Gelanggang.....	20
3.5.2 Desain Keluaran(Output).....	21
3.5.2.1 Keluaran(Output) Strategi.....	21
3.5.2.2 Keluaran(Output) Gelanggang.....	21
3.5.3 Desain Interface(Antarmuka).....	22
3.5.3.1 Desain Main Menu.....	22
3.5.3.2 Desain How To Play.....	22
3.5.3.3 Desain Game Environment.....	22
3.5.3.4 Desain Gelanggang.....	23
3.5.3.5 Desain Pembelian Pasukan.....	24
3.5.3.6 Desain Penghalang.....	24
3.5.3.7 Desain User Menang dan Kalah.....	24
3.5.3.8 Desain Exit Menu.....	25

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

4.1 Batasan Pengujian.....	26
4.2 Implementasi Antarmuka.....	26

4.2.1 <i>Icon</i> Aplikasi.....	26
4.2.2 Menu Utama.....	26
4.3 Pengujian.....	27
4.3.1 Pengujian <i>Alpha</i> .....	27
4.3.1.1 Rencana Pengujian .....	27
4.3.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian .....	27
4.3.2 Pengujian <i>Beta</i> .....	37
4.3.3 Pengujian Penggunaan Sumber Daya.....	43
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	