

# Daftar Isi

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>I</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>III</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>VII</b>
<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 .....	3
<b>2. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1    KERAJAAN ISLAM SAMUDERA PASAI.....	5
2.2 <i>GAME</i> .....	6
2.3    TOWER DEFENSE.....	7
2.4    PENGERTIAN UNITY .....	8
2.5    PENGERTIAN PENGUJIAN <i>USABILITY</i> .....	9
<b>3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....</b>	<b>10</b>
3.1    DIAGRAM PERANCANGAN APLIKASI .....	10
3.2    DESKRIPSI APLIKASI PERMAINAN.....	13
3.3    TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN.....	17
3.4    TAHAPAN RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....	17
<b>4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI .....</b>	<b>19</b>
4.1    IMPLEMENTASI APLIKASI .....	19
4.2    STRUKTUR KODE.....	20
4.3    PENGUJIAN FUNGSIONALITAS .....	21
4.4    PENGUJIAN <i>USABILITY</i> .....	28
<b>5. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>32</b>
5.1    KESIMPULAN .....	32
5.2    SARAN .....	32
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>33</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>35</b>