

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	
LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan	3
1.5. Metodologi Penyelesaian Masalah	3
1.6. Pembagian Tugas Anggota	4
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. <i>Unity3D Game Engine</i>	5
2.1.1. 2D Mode.....	5
2.2. Definisi Kebudayaan	5
2.3. Budaya Daerah	6
2.3.1. Batak.....	6
2.3.2. Sunda.....	10
2.3.3. Bali	13
2.4. <i>Game</i>	17
2.4.1. Jenis – Jenis <i>Game</i>	17
2.4.2. Pengertian <i>Genre Game</i>	17
2.4.3. Sudut Pandang Pemain.	18

2.4.4.	<i>Review game.</i>	18
3.	ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI PERMAINAN	20
3.1.	Informasi Umum	20
3.2.	Gambaran Umum Sistem	20
3.3.	Target Peguna	21
3.4.	Spesifikasi Target Pengguna	21
3.5.	Diagram Alir Aplikasi	21
3.6.	Kebutuhan Pengembangan Sistem	22
3.7.	Perancangan Model Program	23
3.7.1.	User Case Diagram	25
3.7.2.	Use Case Skenario	25
3.8.	Perancangan Aplikasi	27
3.8.1.	Game Play	27
3.8.2.	Story Board	27
3.8.3.	<i>Level Design</i>	28
3.8.4.	<i>Game Matriks</i>	30
3.8.5.	Artistik Kekuatan Musuh	31
3.8.6.	Statistik Kekuatan Player	33
3.9.	<i>Perancangan Antar Muka</i>	34
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	37
4.1.	Keterangan	37
4.2.	Struktur Kode	37
4.3.	Mockup Tampilan	39
4.4.	Pengujian Aplikasi	42
4.4.1.	Black Box Testing	42
4.4.2.	Usability Testing	49
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	58
	DAFTAR PUSTAKA	59