

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Penulisan	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Permainan Tradisional	4
2.2 Permainan Modern	5
2.3 Permainan Engklek.....	5
2.4 Unity3D.....	6
2.5 Microsoft Visual Studio	7
BAB III PERANCANGAN SISTEM	9
3.1 Gambaran Umum Sistem	9
3.2 Perancangan Sistem	10
3.2.1. Skenario Permainan	11
3.2.2. Perancangan <i>Environment</i>	20
3.2.3 Rancangan Antarmuka.....	22
3.3 Kebutuh Perancangan Aplikasi	23
3.3.1 Kebutuhan Data	23
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	23
3.3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
3.4. Keluaran Yang Diharapkan	24
3.5. Indikator Pencapaian.....	24

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	25
4.1 Implementasi.....	25
4.1.1 Tampilan	25
4.1.2 Implementasi Fitur-Fitur.....	28
4.2 Skenario Pengujian	36
4.2.1 Skenario Pengujian Fungsionalitas Fitur	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40