

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	2
1.6 Pembagian Tugas Anggota	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 <i>Game</i> Edukasi	4
2.1.1 <i>Genre Game</i>	4
2.1.2 <i>Game</i> Development Life Cycle	4
2.2 Unity.....	5
2.3 Peristiwa Sejarah Kemerdekaan Indonesia.....	5
2.3.1 Perang 10 November 1945 di Surabaya.....	5
2.3.2 Bandung Lautan Api.....	6
2.3.3 Puputan Margarana	6
2.4 Aplikasi Serupa	7
2.4.1 Perbandingan Fitur.....	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	10
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	10
3.1.1 Fungsionalitas.....	10
3.1.2 <i>Level Stage</i>	10

3.2 Analisis Sistem.....	11
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	11
3.2.2 Target User.....	11
3.3 Diagram Alur Sistem.....	11
3.3.1 <i>Use case</i> Diagram.....	11
3.3.2 Skenario <i>Use case</i>	12
3.4 Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	16
3.5 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi.....	18
3.5.1 Kebutuhan Perangkat Keras	18
3.5.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	18
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	19
4.1 Implementasi Aplikasi.....	19
4.1.1 Pengumpulan Bahan	19
4.1.2 Struktur Kode	21
4.1.3 Implementasi <i>Interface</i>	26
4.2 Perancangan Pengujian.....	28
4.2.1 Sistem Pengujian	28
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas	28
4.2.3 Pengujian Kuesioner pada Pengguna.....	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN	39