

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Perumusan Masalah.....	2
I.3. Batasan Masalah .....	2
I.4. Tujuan .....	2
I.5. Metode Penyelesaian Masalah.....	3
I.6. Pembagian Tugas Anggota.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
II.1 Kebudayaan Makanan Daerah.....	5
II.2 Makanan Daerah Jawa Tengah .....	5
II.3 Genre <i>Roguelike</i> .....	7
II.4 Unity Engine .....	8
II.5 Aseprite .....	8
II.6 Deskripsi Aplikasi Serupa .....	8
II.7 Perbandingan Aplikasi Serupa .....	9
<b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI .....</b>	<b>10</b>
III.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	10
III.1.1 Proses Menggali Informasi.....	10
III.2 Perancangan Aplikasi Permainan.....	11
III.2.1 <i>Game Premise</i> .....	11
III.2.2 <i>Game Story</i> .....	11
III.2.3 <i>Game Audience</i> .....	11
III.2.4 <i>Game Scene Flow</i> .....	11
III.2.5 <i>Game Core Experience</i> .....	12

III.2.6	<i>Game Mechanics</i> .....	12
III.2.7	<i>Food Effects</i> .....	17
III.2.8	<i>Game Core Loop</i> .....	18
III.2.9	<i>Game Wireframe</i> .....	19
III.2.10	Rancangan Penyimpanan Data .....	24
III.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi .....	24
III.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
III.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	25
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI .....</b>		<b>26</b>
IV.1	Implementasi Aplikasi .....	26
IV.1.1	Struktur Kode Proyek .....	26
IV.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan.....	27
IV.1.3	Hasil Implementasi.....	29
IV.2	Pengujian Aplikasi .....	30
IV.2.1	Pengujian Kualitas Kode .....	30
IV.2.2	Pengujian Fungsionalitas.....	30
IV.2.3	Pengujian Ke Pengguna .....	34
IV.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	36
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>37</b>
V.1	Kesimpulan.....	37
V.2	Saran .....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>38</b>
<b>LAMPIRAN A : <i>USABILITY TEST</i> .....</b>		<b>40</b>