

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
ABSTRAK.....	3
ABSTRACT.....	4
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL	10
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.....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kebudayaan Daerah di Indonesia	5
A. Seni Bertarung Suku Asmat	6
B. Pakaian Adat Suku Asmat	7
C. Senjata Tradisional Suku Asmat.....	8
2.2 Genre game Kombat	8
2.3 Teknologi Yang Digunakan	9
1. Unreal Engine.....	9
2. Cinema 4D.....	10
3. Substance 3D Painter	11
2.4 Aplikasi Serupa.....	12
1. Ghost of Tsushima	12
2. Mortal Kombat.....	13
3. Naruto Ultimate Ninja Storm.....	14
2.5 Perbandingan Fitur	15
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	16

3.1	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	16
3.1.1	Proses Menggali Informasi.....	16
3.1.2	Karakteristik Target Pengguna.....	18
3.1.3	Fitur yang Dibutuhkan	19
3.2	Perancangan Aplikasi	20
3.2.1	Gambaran Umum Aplikasi	20
3.2.2	Perancangan Antarmuka Aplikasi	21
3.2.3	Perancangan Aplikasi Permainan.....	23
3.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	25
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	25
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	25
BAB IV ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN		26
4.1	Implementasi Aplikasi	26
4.1.1	Struktur Kode Project.....	26
4.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan	27
4.1.3	Hasil Implementasi.....	28
4.2	Pengujian Aplikasi	28
4.2.1	Pengujian Kualitas Kode.....	28
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas	31
4.2.3	Pengujian ke Pengguna	31
4.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		35
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran	35
DAFTAR PUSTAKA		36
LAMPIRAN A : DOKUMENTASI KEGIATAN		38
LAMPIRAN B : PERHITUNGAN USABILITY TESTING.....		39