

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	4
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Penelitian Sebelumnya.....	6
2.2. Dasar Teori.....	13
2.2.1. <i>Android</i>	13
2.2.2. <i>Unity</i>	13
2.2.3. UAT (<i>User Acceptance Test</i>).....	13
2.2.4. <i>Game</i>	14
2.2.5. <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	14
2.2.6. <i>Smartphone</i>	16

2.2.7.	<i>Adobe Photoshop</i>	17
2.2.8.	Bahasa Pemrograman <i>C#</i>	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Subjek dan Objek Penelitian	18
3.2	Alat dan Bahan Penelitian	18
3.2.1	Alat Penelitian	18
3.2.2	Bahan Penelitian	19
3.3	Diagram Alir Penelitian	19
3.3.1.	Perumusan Masalah	19
3.3.2.	Studi Pustaka	20
3.3.3.	Analisis Kebutuhan <i>Game</i>	20
3.3.4.	Pengembangan <i>Game</i>	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1.	Hasil	23
4.1.1.	Tampilan Awal dari <i>Game</i>	23
4.1.2.	Tampilan Level <i>Tutorial Game</i>	24
4.1.3.	Tampilan Level Pertama Saat <i>Tutorial Game</i> Telah Selesai	24
4.1.4.	Tampilan Akhir <i>Game</i> Ketika Mencapai Garis Finish	25
4.1.5.	Tampilan Awal Level Dua	26
4.1.6.	Tampilan Akhir Level Dua	26
4.1.7.	Tampilan Akhir <i>Game</i>	27
4.2.	Pembahasan	27
4.2.1.	Fase <i>Initiation</i> (Inisiasi)	27
4.2.2.	Fase <i>Pre-Production</i> (Pra-Produksi)	28
4.2.3.	Fase <i>Production</i> (Produksi)	32
4.2.4.	Fase <i>Testing</i> (Pengujian)	48
4.2.5.	Fase <i>Release</i> (Perilisan)	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		58
5.1.	Kesimpulan	58
5.2.	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		60

LAMPIRAN63