

DAFTAR ISI

ABSTRACT	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	6
2.2.1 RPL (Rekayasa Perangkat Lunak)	6
2.2.2 UML (Unified Modeling Language).....	6
2.2.3 Multimedia	7
2.2.4 Multimedia Interaktif	8
2.2.5 <i>Game</i>	8
2.2.6 Unreal Engine	9
2.2.7 Cerita Rakyat.....	9
2.2.8 Cerita Rakyat Raden Kamandaka	10
2.3 Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Subjek dan Objek Penelitian.....	14
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	14
3.2.1 Alat Penelitian.....	14
3.2.2. Bahan Penelitian.....	15
3.3 Tahapan Penelitian.....	15

3.3.1 Studi Literatur	17
3.3.2 <i>Game</i> Development Life Cycle.....	17
3.3.4 Testing.....	23
3.3.5 Beta	23
3.3.6 Release	23
3.4 Kesimpulan dan Saran	23
BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENGUJIAN	24
4.1 Hasil Desain.....	24
4.1.1 Diagram Alur Menu Aplikasi	28
4.1.2 Diagram Alur Mulai Bermain	29
4.1.3 Diagram Alur Cerita.....	30
4.1.4 Diagram Alur Tentang	30
4.2 Hasil Perancangan.....	31
4.3 Tahap Uji Coba Aplikasi	37
4.4 Pengujian Beta Testing.....	39
4.5 Release.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	48