

DAFTAR ISI

Contents

Lembar Pernyataan	iii
Abstraksi	iv
Abstract	v
Lembar Persembahan	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	x
1.1 Latar belakang masalah	1
1.2 Unity Sebagai Game engine	3
1.3 Perumusan masalah	5
1.4 Batasan masalah	5
1.5 Tujuan	6
1.6 Metodologi	6
1.6.1 Studi literatur	6
1.6.2 Pengembangan perangkat lunak	6
1.6.3 Pengujian	7
1.6.4 Sistematika penulisan	7
BAB II - LANDASAN TEORI	8
2.1 Unity Game Engine	8
a. Asset	8
b. GameObject	8
c. Component	9
d. Prefab	9
e. Scenes	9
f. Script	9
2.2 XML sebagai database	10
2.3 User Interface Application development	11
2.1 Modeling tools	12
2.2 MMO Middleware	14

2.3	Game engine.....	14
2.4	autentifikasi Oauth	15
BAB III - ANALISIS DAN PERANCANGAN		16
3.1	Konsep & art	16
3.2	Target User.....	17
3.3	Game engine.....	17
3.4	3D Asset (bangunan IT Telkom).....	18
3.5	Arsitektur & Mekanisme kerja.....	18
3.6	Plugin yang digunakan	18
3.7	Bahasa scripting yang digunakan	18
3.8	Programming Pattern / Game Arsitektur.....	22
3.9	Perancangan setting kamera	24
3.10	Perancangan Karakter Pemain	25
3.10.1	3D Model	25
3.10.2	Animasi.....	26
3.11	Environment / Level.....	28
3.12	Jaringan	29
3.13	Interpolasi linear.....	31
3.14	Entitas Karakter asli VS Entitas karakter Remote	32
3.15	Perancangan XML.....	33
3.16	Spesifikasi minimum menjalankan game ini	35
BAB IV - IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		36
4.1	WhiteBox Test :	36
4.2	Pengujian Kompatibilitas dalam berbagai Browser	37
4.3	Black Box test & kuisisioner	38
BAB V - PENUTUP		39
Kesimpulan & Saran		39
DAFTAR PUSTAKA		40