

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR TABEL.....	11
1. PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang Masalah.....	12
1.2 Perumusan Masalah.....	13
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Tujuan.....	13
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah.....	14
1.5.1 Tahap Studi Literatur	14
1.6 Sistematika Penulisan.....	16
1.7 Pembagian Tugas Anggota.....	17
2 LANDASAN TEORI	21
2.1 Sejarah.....	21
2.1.1 Sejarah Pendudukan Belanda di Indonesia	21
2.2 <i>Game</i>	22
2.2.1 Video Game	22
2.2.2 Tower Defense Game	23
2.3 Game Make 8.0 Pro.....	23
2.4 Alat Bantu Pemodelan.....	24
2.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	24
2.4.2 <i>State Chart Diagram</i>	24
2.4.3 <i>Activity Diagram</i>	25
3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Analisis dan Perancangan Aplikasi.....	26
3.1.1 Analisis Konsep Game.....	26

3.1.2	Analisis Game Play	26
3.1.3	Analisis Karakter	27
3.1.4	Analisis Cerita Game	30
3.1.5	Skenario Game	36
3.1.6	Analisis Target Pemain	41
3.1.7	Kebutuhan Sistem Pengguna	42
3.2	Perancangan Sistem.....	43
3.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	43
3.2.2	<i>State Chart Diagram</i>	43
3.2.3	<i>Activity Diagram</i>	43
3.2.4	Analisis Perancangan Antar Muka.....	43
4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	46
4.1	Latar Belakang	46
4.1.1	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	46
4.1.2	Spesifikasi Perangkat Keras.....	46
4.2	Implementasi Antarmuka	47
4.2.1	Main Menu.....	47
4.2.2	Video Story Screen	48
4.2.3	World Map.....	49
4.2.4	Short Narrative Screen	50
4.2.5	Battle Screen	51
4.2.6	End Level Screen	52
4.3	Pengujian.....	52
4.3.1	Pengujian Main Menu.....	53
4.3.2	Pengujian Video Story Screen	53
4.3.3	Pengujian World Map	54
4.3.4	Pengujian Short Narrative Screen	54
4.3.5	Pengujian Battle Screen	54
4.3.6	Pengujian End Level Screen	56
5	PENUTUP	57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	57
	DAFTAR PUSTAKA	59

LAMPIRAN A..... 60
LAMPIRAN B 64
TABEL PENGUJIAN..... 68