

DAFTAR ISI

<i>ABSTRACT</i>	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR simbol	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode yang Digunakan	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	1
2.1 Definisi <i>Game</i>	1
2.2 Sejarah Perkembangan <i>Game</i>	1
2.3 Klasifikasi <i>Game</i>	3
2.4 Elemen Dasar <i>Game</i>	3
2.5 Pengembangan <i>Game</i>	4
2.6 Definisi <i>Game Runner</i>	4
2.7 <i>Smartphone</i>	6
2.8 Android	7

2.9 Unity	8
2.10 Mono Develop	10
2.11 Blender	10

v

2.12 UML	11
2.12.1 Bagian-Bagian UML	11
2.12.2 Tujuan Penggunaan UML..	14
2.13 <i>Flowchart</i>	15
BAB III ANALISIS SISTEM	1
3.1 Identifikasi Masalah	1
3.2 Hasil Analisis	1
3.3 Pemodelan Sistem yang akan dibangun	2
3.3.1 Diagram <i>Use Case</i>	2
3.3.2 Definisi <i>Use Case</i>	3
3.3.3 Definisi Aktor	3
3.3.4 Skenario Use Case.....	5
3.3.5 <i>Activity Diagram</i>	7
3.3.6 Diagram Kelas Tahap Analisis	8
3.3.7 <i>Flowchart</i>	9
BAB IV PERANCANGAN SISTEM	1
4.1 Storyboard Aplikasi	1
4.2 Deskripsi Sistem dengan <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	3
4.2.1 Sequence Diagram	3
4.3 Perancangan <i>User Interface</i>	5
4.3.1 Perancangan Musuh	5
4.3.2 Perancangan <i>User Interface</i>	5
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	1
5.1 Hardware dan software yang Digunakan	1

5.1.1	Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan	1
5.1.2	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) yang Digunakan	1
5.2	Perangkat Pengujian	2
5.3	Implementasi <i>Use Case</i>	4
5.4	Implementasi <i>User Interface</i>	5
5.5	Pengujian	8

BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	1
6.1	Kesimpulan	1
6.2	Saran Pengembangan	1
DAFTAR	PUSTAKA	1
LAMPIRAN	

