

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	I-1
1.2 Rumusan Masalah .....	I-3
1.3 Batasan Masalah .....	I-3
1.4 Tujuan Penelitian Masalah .....	I-4
1.5 Metodologi Pembangunan Aplikasi .....	I-4
1.6 Sistematika Pembahasan .....	I-5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pengenalan <i>Game</i> .....	II-1
2.2 Konsep Dasar <i>Game</i> .....	II-2
2.3 Jenis-jenis dan Tipe <i>Game</i> .....	II-3
2.4 Tahapan Membuat <i>Game</i> .....	II-5
2.5 Model ADDIE .....	II-6
2.6 <i>Extreme Game Development Method (Extreme Programming)</i> . .....	II-11
2.7 Aksara Sunda .....	II-13
2.8 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	II-16
2.9 <i>JavaScript</i> .....	II-20
2.10 <i>C Sharp</i> .....	II-21
2.11 <i>MonoDevelop</i> .....	II-22

2.12	CorelDRAW .....	II-22
2.13	Unity .....	II-23
2.14	<i>Storyboard</i> .....	II-24

### **BAB III ANALISIS SISTEM**

3.1	Analisis Sistem.....	III-1
3.1.1	Analisis Kinerja.....	III-1
3.1.2	Analisis Kebutuhan .....	III-2
3.1.3	Penggunaan Sistem.....	III-3
3.2	Hasil Analisis .....	III-3
3.3	Pemodelan Sistem yang Akan Dibangun.....	III-4
3.3.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	III-4
3.3.2	Definisi <i>Actor</i> .....	III-5
3.3.3	Definisi <i>Use Case</i> .....	III-6
3.3.4	Skenario <i>Use Case</i> .....	III-6
3.3.5	<i>Class Diagram</i> Tahap Analisis .....	III-9
3.4	Lingkungan Pengembangan Sistem .....	III-10
3.5	Latar Belakang Perancangan Permainan.....	III-11
3.6	<i>Storyboard</i> Permainan.....	III-13

### **BAB IV PERANCANGAN SISTEM**

4.1	Pemodelan Sistem Menggunakan <i>Sequence Diagram</i> .....	IV-1
4.2	Pemodelan Sistem Menggunakan <i>Class Diagram</i> .....	IV-2
4.3	Perancangan <i>User Interface</i> .....	IV-3
4.4	<i>Storyboard</i> Permainan.....	IV-10

### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

5.1	Lingkungan Implementasi.....	V-1
5.1.1	Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak .....	V-1
5.2	Implementasi <i>Use Case</i> .....	V-1
5.3	Implementasi Antar Muka.....	V-2
5.3.1	Tampilan <i>Scene</i> Pembuka .....	V-2

5.3.2	Tampilan Input Nama .....	V-2
5.3.3	Tampilan Pilih Menu .....	V-3
5.3.4	Tampilan Pilih Ekspedisi .....	V-4
5.3.5	Tampilan Permainan Ekspedisi .....	V-5
5.3.6	Tampilan Permainan Tantangan .....	V-6
5.3.7	Tampilan Tentang .....	V-7
5.4	Pengujian Sistem.....	V-8
5.5	Evaluasi.....	V-16
5.5.1	Tingkat Respon Pertanyaan Tentang Animasi .....	V-17
5.5.2	Tingkat Respon Pertanyaan Tentang <i>Sound</i> .....	V-18
5.5.3	<i>Tingkat Respon Pertanyaan Tentang Gameplay</i> .....	V-19
5.5.4	Tingkat Respon Pertanyaan Tentang Tingkat Kesulitan. V-20	
5.5.5	Tingkat Respon Pertanyaan Tentang mode Ekspedisi ..	V-21
5.5.6	Tingkat Respon Pertanyaan Tentang mode Tantangan..	V-22
5.5.7	Tingkat Respon Pertanyaan Tentang Pengembangan Perangkat .....	V-23

## **BAB VI PENUTUP**

6.1	Kesimpulan .....	VI-1
6.2	Saran.....	VI-1

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**