

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR SIMBOL	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Rumusan Masalah.....	I-3
1.3 Tujuan	I-3
1.4 Batasan Masalah	I-3
1.5 Metodologi.....	I-4
1.6 Sistematika Penulisan	I-5
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Definisi <i>Game</i>	II-1
2.2 Sejarah Perkembangan <i>Game</i>	II-1
2.3 Klasifikasi <i>Game</i>	II-3
2.4 Elemen Dasar <i>Game</i>	II-3
2.5 Jenis – Jenis <i>Game</i>	II-4
2.6 Unity	II-6
2.6.1 Sejarah Unity dan Perkembangannya.....	II-7
2.7 Pengertian Android	II-8
2.8 <i>UML</i>	II-9
2.8.1 Bagian-Bagian <i>UML</i>	II-9
2.8.2 Tujuan Penggunaan <i>UML</i>	II-12
BAB III ANALISIS	III-1
3.1 Identifikasi Masalah.....	III-1
3.2 Hasil Analisis	III-1

3.3	Pemodelan Sistem yang Akan dibangun	III-2
3.3.1	Diagram <i>Use Case</i>	III-2
3.3.2	Definisi <i>Use Case</i>	III-2
3.3.3	Definisi Aktor	III-3
3.3.4	Skenario <i>Use Case</i>	III-3
3.3.5	<i>Activity Diagram</i>	III-7
BAB IV PERANCANGAN SISTEM.....		IV-1
4.1	<i>Storyboard</i> Aplikasi	IV-1
4.2	Deskripsi Sistem dengan <i>UML</i>	IV-3
4.2.1	<i>Sequence Diagram</i>	IV-3
4.3	Perancangan <i>User Interface</i>	IV-5
4.3.1	Perancangan <i>Player</i>	IV-5
4.3.2	Perancangan Musuh	IV-5
4.3.3	Perancangan <i>User Interface Game</i>	IV-6
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		V-1
5.1	<i>Hardware</i> dan <i>Software</i> yang Digunakan.....	V-1
5.1.1	Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan	V-1
5.1.2	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) yang Digunakan.....	V-1
5.2	Perangkat Pengujian	V-2
5.3	Implementasi <i>Use Case</i>	V-2
5.4	Implementasi <i>Class Diagram</i>	V-3
5.5	Implementasi Antar Muka	V-3
5.6	Pengujian	V-7
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		VI-1
6.1	Kesimpulan	VI-1
6.2	Saran Pengembangan	VI-1
DAFTAR PUSTAKA		DP-1
LAMPIRAN.....		