

Daftar Isi

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.3.1 Maksud	3
1.3.2 Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Landasan Teori.....	7
2.1.1. Makanan.....	7
2.1.2. Kuliner Indonesia.....	8
2.1.3. Media Promosi.....	8
2.1.4. Game.....	8
2.1.5. Game Platform.....	9
2.1.6. Game Genre.....	10
2.1.7. Action.....	11
2.1.8. Platformer.....	13
2.1.9. Game Engine	14
2.1.10. Unity	15
2.1.11. Android	16
2.1.12. Usecase Diagram	17

2.1.13.	Use Case Scenario.....	19
2.1.14.	Activity Diagram	21
2.1.15.	Class Diagram.....	25
2.1.16.	Sequence Diagram	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME		29
3.1	Analisis Game.....	29
3.1.1	Analisis Masalah.....	29
3.1.2	Analisis Game Sejenis.....	29
A.	Selera Nusantara	29
B.	Bubur Ayam Express.....	31
C.	Perbandingan Game Sejenis	32
3.1.3	Analisis Game Yang Dibangun	32
A.	Storyline	32
B.	Scripting	33
C.	Design Karakter	35
D.	Design Peta Game.....	36
E.	Fitur Game.....	39
F.	Daftar Makanan.....	39
G.	Daftar Resep Makanan	40
3.1.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	42
A.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	43
B.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	43
C.	Analisis Kebutuhan Pengguna	44
3.1.5	Analisis Kebutuhan Fungsional	45
3.1.6	Usecase	45
A.	Definisi Aktor	46
B.	Definisi Usecase	47
3.1.7	Usecase Scenario	47
3.1.8	Activity Diagram	57
3.1.9	Class Diagram.....	66
3.1.10	Sequence Diagram	67
3.2	Perancangan Game.....	71
3.2.1	Perancangan Struktur Menu.....	71
3.2.2	Perancangan Antarmuka	71

3.2.3	Perancangan Pesan.....	75
3.2.4	Perancangan Jaringan Semantik.....	76
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN GAME		77
4.1	Perancangan Game.....	77
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	77
4.1.2	Implementasi Antarmuka	77
4.1.3	Implementasi Perangkat Lunak	78
4.2	Pengujian Game.....	78
4.2.1	Pengujian <i>Black Box</i>	78
A.	Skenario Pengujian <i>Black Box</i>	78
B.	Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	79
C.	Kesimpulan Pengujian <i>Black Box</i>	84
4.2.2	Pengujian Kepada Pengguna	85
A.	Skenario Pengujian Kepada Pengguna	85
B.	Hasil Pengukuran Pengetahuan Pengguna	88
C.	Hasil Pengujian kepada Responden.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		99
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		100