

Daftar Isi

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Simbol	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi masalah.....	2
1.3. Maksud dan Tujuan penelitian	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJUAN PUSTAKA	8
2.1. Game	8
2.1.1. Perspective dan Viewpoints Game.....	9
2.1.2. Genre Game	9
2.1.3. Non-Player Character.....	10
2.2. Cerita Rakyat	10
2.3. UML	11
2.3.1. Use Case Diagram.....	11
2.3.2. Activity Diagram.....	12
2.3.3. Sequence Diagram	13
2.3.4. Class Diagram	14
2.4. Unity 3D.....	16
2.5. Blender	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	20
3.1. Konsep.....	20
3.1.1. Analisis Masalah	20
3.1.2. Analisis Sistem.....	21
3.2. Desain.....	27

3.2.1.	Alur Perancangan Game	27
3.2.1.	Storyline	29
3.2.2.	Storyboard	31
3.3.	Material Collecting	33
3.3.1.	Gambar	33
3.3.2.	Audio dan musik	34
3.3.3.	Animasi	34
3.3.4.	Model 3d	34
3.4.	Assembly	37
3.4.1.	Model Use Case	38
3.4.2.	Perancangan Antarmuka	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....		61
4.1.	Testing	61
4.1.1.	Implementasi Perangkat Lunak	62
4.1.2.	Implementasi Perangkat Keras	62
4.1.3.	Implementasi Aplikasi	62
4.1.4.	Pengujian Sistem	65
4.2.	Distribution.....	70
4.2.1.	Performance Test	71
4.2.2.	Pengujian Beta	74
4.2.3.	Kesimpulan Pengujian Beta	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		83
5.1.	Kesimpulan.....	83
5.2.	Saran	83
Daftar Pustaka		84
LAMPIRAN A DATA KUISIONER AWAL		88
LAMPIRAN B DATA PENDUKUNG PENELITIAN.....		90
LAMPIRAN C IMPLEMENTASI ANTARMUKA		93
LAMPIRAN D HASIL PENGUJIAN		96
LAMPIRAN E LISTING KODE PROGRAM		101