

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR SINGKATAN	vii
DAFTAR SIMBOL.....	vii
DAFTAR ISTILAH	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Metode Penelitian	2
1.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	2
1.4.2 Metode Pembangunan Sistem.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sejarah <i>Game</i>	5
2.2 Perkembangan <i>Game</i>	6
2.3 Jenis <i>Game</i>	6
2.4 Game Sejenis	6

2.4.1	The Bet.....	6
2.4.2	Skenario The Bet.....	8
2.5	Metode <i>Potential Field</i>	9
2.6	Virtual Reality	10
2.7	<i>VR Box</i>	10
2.8	Android.....	11
2.8.1	Versi Android.....	11
2.9	<i>Gyroscope</i>	12
2.10	UML	13
2.10.1	<i>Use Case</i> Diagram.....	14
2.10.2	<i>Class</i> Diagram.....	15
2.10.3	<i>Activity</i> Diagram.....	16
2.10.4	<i>Sequence</i> Diagram.....	17
2.10.5	<i>Collaboration</i> Diagram	17
2.11	Perangkat Lunak Pendukung	17
2.11.1	Unity 3D.....	18
2.11.2	Blender 3D	19
2.11.3	C#	19
2.11.4	Blackbox Testing	20
2.11.5	Skala Likert	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		21
3.1	Analisis Sistem	21
3.1.1	Analisis Masalah	21
3.1.2	Analisis Kebutuhan Data.....	23
3.1.3	Analisis Game	24
3.1.4	Analisa Kebutuhan Non Fungsional	27

3.1.5	Analisa Kebutuhan Fungsional	29
3.1.6	Pemodelan Sistem	29
3.2	Perancangan Sistem	39
3.2.1	Perancangan Data	40
3.2.2	Perancangan Arsitektural	40
3.2.3	Perancangan Prosedural	41
3.2.4	Perancangan Antar Muka	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		47
4.1	Implementasi	47
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	47
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	48
4.1.3	Implementasi Kebutuhan <i>Game</i>	48
4.1.4	Implementasi Antarmuka	49
4.2	Pengujian	56
4.2.1	Pengujian Fungsional	56
4.2.2	Pengujian Beta	59
4.2.4	Pengujian Andoid	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN		70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Prototype	3
Gambar 2. 1 Tampilan Menu Utama The Bet.....	7
Gambar 2. 2 Tampilan dalam game 1	7
Gambar 2. 3 Tampilan dalam game 2	8
Gambar 2. 5 <i>Potential field atraktif</i>	9
Gambar 2. 6 Virtual Reality	10
Gambar 2. 7 <i>VR Box</i>	11
Gambar 2. 10 Prinsip kerja <i>Gyroscope</i>	13
Gambar 2. 11 Tampilan awal Unity 3D	18
Gambar 2. 12 Tampilan awal Blender 3D	19
Gambar 2. 13 Rumus Skala Likert.....	20
Gambar 3. 1 VR Box 1.....	22
Gambar 3. 2 VR Box 2.....	22
Gambar 3. 3 Tampilan format gambar	23
Gambar 3. 4 Posisi salah satu catatan	25
Gambar 3. 5 Tampilan game didalam ruang bawah tanah.....	25
Gambar 3. 6 Tampilan area NPC	27
Gambar 3. 7 Use Case Diagram ALONE	29
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> Mulai Permainan	34
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> Cara bermain	34
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Keluar Permainan.....	35
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Credits	35
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> Gerakan Sensor	36
Gambar 3. 13 <i>Sequence Diagram</i> Mulai Permainan.	37
Gambar 3. 14 <i>Sequence Diagram</i> Gerakan Sensor	37
Gambar 3. 15 <i>Sequence Diagram</i> Cara Bermain	37
Gambar 3. 16 <i>Sequence Diagram</i> Credits	38
Gambar 3. 17 <i>Sequence Diagram</i> Keluar.....	38
Gambar 3. 18 <i>Collaboration Diagram</i> ALONE.....	39

Gambar 3. 19 Class Diagram ALONE.....	39
Gambar 3. 20 Struktur Menu	41
Gambar 3. 21 <i>Flowchart game ALONE</i>	42
Gambar 3. 22 Tampilan Antamuka Menu Utama.....	44
Gambar 3. 23 Tampilan Antarmuka Loadingbar	44
Gambar 3. 24 Tampilan Antarmuka dalam Game	45
Gambar 3. 25 Tampilan Antarmuka Cara Bermain	45
Gambar 3. 26 Tampilan Antarmuka Credits	46
Gambar 4. 1 Tampilan Menu Utama.....	51
Gambar 4. 2 Tampilan Credits	52
Gambar 4. 3 Tampilan Cara Bermain	52
Gambar 4. 4 Tampilan dalam <i>Game</i>	53
Gambar 4. 5 Tampilan pintu bawah tanah	53
Gambar 4. 6 Tampilan saat berada di dalam ruang bawah tanah	54
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Game Selesai</i>	55
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Gameover</i>	55
Gambar 4. 9 <i>Inptertasi Pertanyaan Nomor 1</i>	60
Gambar 4. 10 <i>Inptertasi Pertanyaan Nomor 2</i>	61
Gambar 4. 11 <i>Inptertasi Pertanyaan Nomor 3.</i>	62
Gambar 4. 12 <i>Inptertasi Pertanyaan Nomor 4</i>	62
Gambar 4. 13 <i>Inptertasi Pertanyaan Nomor 5</i>	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Kebutuhan Data	23
Tabel 3. 2 Tabel perangkat lunak	28
Tabel 3. 3 Perangkat Smartphone Pengguna.....	28
Tabel 3. 4 Perangkat Keras Pembangun	28
Tabel 3. 5 Definisi <i>Actor</i>	30
Tabel 3. 6 Definisi Use Case.....	30
Tabel 3. 7 Skenario use case mulai permainan.	31
Tabel 3. 8 Skenario use case cara bermain.	31
Tabel 3. 9 Skenario use case keluar.	32
Tabel 3. 10 Skenario use case credits.....	32
Tabel 3. 11 Skenario use case gerakan sensor.	33
Tabel 3. 12 Tabel Perancangan Data.....	40
Tabel 3. 13 Keterangan keseluruhan mengenai Flowchart	42
Tabel 4. 1 Spesifikasi Perangkat Komputer yang digunakan	47
Tabel 4. 2 Spesifikasi Perangkat Smartphone yang digunakan	48
Tabel 4. 3 Perangkat Lunak yang digunakan	48
Tabel 4. 4 Antarmuka aplikasi frontend.....	49
Tabel 4. 5 Antarmuka Aplikasi Backend	50
Tabel 4. 6 Skenario Pengujian Black Box	56
Tabel 4. 7 Pengujian Skenario Menu Utama	57
Tabel 4. 8 Pengujian Skenario Gamplay.....	57
Tabel 4. 9 Perhitungan Persentase Pertanyaan ke-1.....	60
Tabel 4. 10 Perhitungan Persentase Pertanyaan ke-2.....	61
Tabel 4. 11 Perhitungan Persentase Pertanyaan ke-3.....	61
Tabel 4. 12 Perhitungan Persentase Pertanyaan ke-4.....	62
Tabel 4. 13 Perhitungan Persentase Pertanyaan ke-5.....	63
Tabel 4. 14 Spesifikasi Perangkat Android.....	64
Tabel 4. 15 Pengujian Instalasi Aplikasi.....	65
Tabel 4. 16 Pengujian Penggunaan <i>Game</i>	66