DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xiv**

DAFTAR SIMBOL ..... **xvi**

DAFTAR PROPERTI ..... **xx**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

I.1 Latar Belakang Masalah 1

I.2 Perumusan Masalah 2

I.3 Maksud dan Tujuan 2

I.4 Batasan Masalah 3

I.5 Metodologi Penelitian 3

I.6 Sistematika Penulisan 5

BAB II LANDASAN TEORI **7**

II.1 Gangguan Penyakit Sensoris Pada Anak 7

II.1.1 Tanda dan Gejala Gangguan Sensoris 7

II.1.2 Faktor Pendukung Penyakit Sensoris 10

II.1.3 Penanganan pada Anak yang Mengalami Gangguan Sensoris.....12

II.2 Game.....13

II.2.1 Jenis Game.....13

II.2.1.1 Berdasarkan Cara Pembuatan.....13

II.2.1.2 Berdasarkan Genre Game.....13

II.2.2 Side Scrolling Game.....14

II.3 Tools yang Digunakan.....15

II.3.1 OOP (Object Oriented Programming).....15

II.3.2 UML (Unified Modeling Language) 17

II.3.3 C# (C sharp) 18

II.3.4 Java 19

II.3.5 Unity Game Development.....19

II.3.6 Corel Draw 20

II.3.7 Adobe Photoshop CS5.....20

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 21

III.1Analisis Masalah 21

III.1.1 Analisis Side Scrolling Game 21

III.1.2 Analisis Alur Cerita Game yang Akan Dikembangkan 21

III.1.2.1 Abstraksi 22

III.1.2.2 Storyline Game.....22

III.1.2.3 Pelevelan 24

III.1.2.4 Analisis Komponen Permainan.....25

III.1.2.5 Storyboard.....25

III.1.2.6 Gameplay 29

III.1.2.7 Deskripsi Karakter 29

III.1.2.8 Media Interaksi.....31

III.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 31

III.3.1 Analisis Pengguna Aplikasi 31

III.3.2 Analisis Perangkat Lunak yang Dibutuhkan.....32

III.3.3 Analisis Perangkat Keras yang Dibutuhkan.....32

III.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 33

III.4.1 Identifikasi Aktor 33

III.4.2 Perancangan Sistem 33

III.4.2.1 Use case diagram.....33

III.4.2.2 Use Case Scenario.....35

III.4.2.3 Activity diagram.....38

III.4.2.4 Sequence diagram 43

III.4.2.5 Class diagram 47

III.5 Perancangan Sistem 48

III.5.1 Perancangan Struktur Menu 48

III.5.2 Perancangan Antarmuka 49

III.5.2.1 Perancangan Antarmuka Halaman Pembuka Permainan (Prologue).....49

III.5.2.2 Perancangan Antarmuka Menu Utama 49

III.5.2.3 Perancangan Antarmuka Permainan Utama.....50

III.5.2.5 Perancangan Antarmuka Riwayat Pembuat (about) 51

III.5.2.6 Perancangan Antarmuka Pop-Up menghentikan permainan (Pause) 52

III.5.2.7 Perancangan Antarmuka Pop-Up keluar dari aplikasi 52

III.5.3 Jaringan Semantik 53

III.5.4 Perancangan Method 54

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 59

IV.1.1 Implementasi Sistem 59

IV.1.1.1 Spesifikasi Perangkat Lunak 59

IV.1.1.2 Spesifikasi Perangkat Keras 59

IV.1.2 Implementasi Pada Anak 60

IV.1.3 Implementasi Antar Muka 60

IV.1.4 Implementasi Pesan 73

IV.2 Pengujian Sistem 74

IV.2.1 Skenario Pengujian 74

IV.2.2 Pengujian Sistem.....76

IV.2.2.1 Rencana Pengujian.....77

IV.2.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian.....77

IV.2.2.3 Kesimpulan Pengujian Alpha 85

IV.2.2 Pengujian Beta 85

IV.2.2.1 Evaluasi Dari Pengguna.....86

IV.2.2.2 Kesimpulan Pengujian Beta.....90

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 91

V.I Kesimpulan 91

V.II Saran 91

DAFTAR PUSTAKA 93