DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR SIMBOL ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metode Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pembangunan Aplikasi 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI **5**
2.1 Sejarah *Game* 5
2.2 Pengertian *Game* 6
2.3 *Game* 3 Dimensi 7
2.4 Jenis-jenis *game* 7
2.5 Metode Waterfall 11
2.6 Metode *potential field* 12
2.6.1 Cara Kerja *Potential Fields* 12
2.6.2 Metode *Potential field* 13
2.6.3 Action Vector 16
2.7 Perangkat Lunak Pendukung 16

2.7.1 OOP (Object Oriented Programming) 17
2.7.2 UML *(Unified Mo*deling *Language)* 19
2.7.3 Pengertian *Unity Game* 3D 23
2.7.4 Pengertian Bahasa Pemrograman Java 23
2.7.5 Bahasa C# (C sharp) 24
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 25
3.1 Analisis Sistem 25
3.1.1 Analisis Masalah 25
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis 25
3.1.3 Analisis *Game* 29
3.1.3.1 Pengenalan Aplikasi *Game Haunted Hospital.* 29
3.1.3.2 *Storyline* 30
3.1.3.3 *Gameplay* 31
3.1.3.4 Analisis Tingkat Kesulitan 32
3.1.3.5 Analisa pemecahan masalah dengan menggunakan metode *potential field.* 33
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 36
3.1.4.1 Sasaran *User* dan Kegunaan Aplikasi 37
3.1.4.2 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak 37
3.1.4.3 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras 37
3.1.5 Analisa kebutuhan fungsional 38
3.1.5.1 Use Case Diagram 38
3.1.5.2 Skenario *Use Case* 40
3.1.5.3 Activity diagram 48
3.1.5.4 Sequence Diagram 57
3.1.5.5 Class diagram 62
3.2 Perancangan Sistem 64
3.2.1 Perancangan Antar Muka 64
3.2.2 Storyboard 71
3.2.3 Deskripsi karakter 77
3.2.4 Struktur menu permainan 78

3.2.5 Jaringan semantik 79
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 81
4.1 Implementasi 81
4.2 Implentasi Antarmuka 82
4.3 Pengujian sistem 88
4.3.1 Pengujian Sistem Fungsional *(White Box* dan *Black Box)* 88
4.3.1.1 Pengujian *Black box* 88
4.3.1.2 Pengujian *White box* 94
4.3.2 Pengujian beta 98
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 105
5.1 Kesimpulan 105
5.2 Saran 105
DAFTAR PUSTAKA **..... 106**