DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR SIMBOL x
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 7
2.1 Game 7
2.1.1 Pengertian Game 7
2.1.2 Jenis – jenis *Game* Berdasarkan Platform 7
2.1.3 *Genre Game* 8
2.2 *Game Adventure* 10
2.3 Teuku Umar 11
2.4 Algoritma A* (*A Star*) 14
2.5 UML (*Unified Modeling Language*) 19
2.6 C# (CSharp) 21
2.7 Unity 22
2.8 Adobe Photoshop 23
2.9 Teknik Pengujian Perangkat Lunak 24
2.9.1 Pengujian *Black Box* 24
2.9.2 Pengujian *White Box* 24
2.10 Skala Guttman 25

BAB 3 27
3.1 Analisis Sistem 27
3.1.1 Analisis Masalah 27
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis 27
3.1.3 Analisis Game Yang Akan Dibangun 29
3.1.4 Analisis Algoritma 32
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non-fungsional 50
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 52
3.2 Perancangan Sistem 66
3.2.1 Perancangan Komponen Permainan 67
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 70
3.2.3 Perancangan Antarmuka 71
3.2.4 Jaringan Semantik 73
BAB 4 75
4.1 Implementasi Sistem 75
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 75
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 75
4.1.3 Implementasi Antarmuka 76
4.2 Pengujian Sistem 80
4.2.1 Pengujian *Alpha* 80
4.2.2 Pengujian *Betha* 83
BAB 5 93
5.1 Kesimpulan 93
5.2 Saran 93
DAFTAR PUSTAKA 94