



DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Tahapan Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
BAB III LANDASAN TEORI	
3.1 <i>Game</i>	7
3.1.1 Sejarah <i>game</i>	7
3.1.2 <i>Platform game</i>	7
3.1.3 Genre <i>Game</i>	8
3.1.4 Elemen Dasar <i>Game</i>	8
3.2 <i>Game Engine</i>	12
3.2.1 Unity.....	12
3.2.2 Sejarah Unity	12
3.3 C#	13
3.3.1 Sejarah C#.....	13
3.4 Android	14
3.4.1 Sejarah Android	14



3.4.2 Versi android	14
3.5 GraphicsGale.....	17
3.6 Cerita Panji.....	17
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	
4.1 Analisis	18
4.1.1 Cerita <i>Game</i>	18
4.1.2 Target Pengguna	18
4.1.3 Detail <i>Game</i>	18
4.1.4 Genre <i>Game</i>	19
4.1.5 Analisis Kebutuhan Aplikasi	19
4.2 Rancangan Permainan.....	20
4.2.1 StoryBoard	20
4.2.2 Rancangan Player.....	23
4.2.3 Rancangan Enemy	23
4.2.4 Rancangan Desain Antarmuka.....	25
4.3 <i>Game</i> Flow.....	27
BAB V IMPLEMENTASI	
5.1 Spesifikasi Sistem	29
5.2 Implementasi Sistem.....	29
5.2.1 Splash Screen	29
5.2.2 Main Menu.....	30
5.2.3 Slide Story.....	31
5.2.4 Player	32
5.2.5 Control button	35
5.2.6 Enemy	37
5.2.7 CameraController.....	39
5.2.8 <i>Game</i> Over	40
5.2.9 Animasi	40
BAB VI HASIL PENGUJIAN	
6.1 Hasil Perancangan Antarmuka.....	43
6.1.1 Splash Screen	43
6.1.2 Main menu	43
6.1.3 Slide Story.....	44
6.1.4 Main <i>Game</i>	45



6.1.5 Pause Menu	45
6.1.6 <i>Game Over</i>	46
6.2 Hasil Pengujian	46
6.2.1 Pengujian Pada Perangkat	46
6.2.2 Pengujian Pada Pengguna	47
BAB VII PENUTUP	
7.1 Keimpulan	51
7.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	