

## DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Tahapan Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
BAB III DASAR TEORI .....	9
3.1 Game .....	9
3.1.1 Sejarah <i>game</i> .....	9

3.1.2	Platform game .....	10
3.1.3	Genre <i>game</i> .....	11
3.1.4	Elemen dasar <i>game</i> .....	15
3.2	Android.....	16
3.2.1	Sejarah Android .....	16
3.2.2	Fitur-fitur Android .....	17
3.2.3	Versi Android.....	18
3.3	Unity.....	22
3.4	C# .....	23
3.3	Adobe Illustrator .....	24
3.4	Adobe Photoshop .....	25
3.5	<i>Storyboard</i> .....	26
3.6	Flowchart.....	27
3.7	<i>Activity Diagram</i> .....	28
3.8	<i>System Development Lyfe Cycle (SDLC)</i> .....	29
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		31
4.1	Analisis.....	31
4.1.1	Pengambilan gambar dan deskripsi.....	31
4.1.2	<i>Storyboard</i> .....	32
4.1.3	Target pengguna.....	36
4.1.4	Konsep utama <i>game</i> .....	36
4.1.5	Detail <i>game</i> .....	36
4.1.6	Genre <i>game</i> .....	37
4.1.7	Analisis kebutuhan aplikasi .....	37
4.2	Rancangan Desain Antarmuka .....	38

4.2.1	Rancangan <i>main menu</i> .....	38
4.2.2	Rancangan kategori.....	38
4.2.3	Rancangan <i>main game</i> .....	39
4.2.4	Rancangan <i>clue</i> .....	40
4.2.5	Rancangan <i>panel benar</i> .....	41
4.2.6	Rancangan <i>pelajari</i> .....	41
4.2.7	Rancangan <i>panel salah</i> .....	42
4.3	<i>Game Flow</i> .....	43
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM .....		47
5.1	Spesifikasi Sistem .....	47
5.2	Implementasi <i>Game</i> .....	47
5.2.1	Pembuatan <i>asset</i> .....	48
5.2.2	Pembuatan <i>object quiz</i> .....	50
5.2.3	<i>Game object puzzle</i> .....	55
5.2.4	Pembuatan <i>object keyboard</i> .....	56
5.3	Implementasi Antarmuka Pengguna .....	59
5.3.1	<i>Splash screen</i> .....	60
5.3.2	<i>Main menu</i> .....	60
5.3.3	<i>Menu kategori</i> .....	62
5.3.4	<i>Loading game</i> .....	63
5.3.5	<i>Menu setting sound</i> .....	64
5.3.6	<i>Game object winner dan gameover</i> .....	67
5.4	<i>Asset Game</i> .....	69
5.4.1	<i>Asset image</i> .....	69
5.4.2	<i>Asset sound</i> .....	71

5.4.3	<i>Asset font</i> .....	71
5.4.4	<i>Asset animation</i> .....	72
BAB VI HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN .....		73
6.1	Hasil Perancangan .....	73
6.1.1	<i>Splash screen</i> .....	73
6.1.2	<i>Main menu</i> .....	74
6.1.3	<i>Help</i> .....	74
6.1.4	<i>Setting audio</i> .....	75
6.1.5	<i>Select kategori</i> .....	76
6.1.6	<i>Main Game</i> .....	76
6.1.7	Panel salah .....	77
6.1.8	Panel benar .....	78
6.2	Hasil Pengujian .....	78
6.2.1	Pengujian pada pengguna .....	78
6.2.2	Pengujian pada perangkat .....	84
BAB VII PENUTUP .....		85
7.1	Kesimpulan .....	85
7.2	Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....		86
LAMPIRAN .....		88