

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR ...	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Sistematika Penulisan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Definisi <i>Game</i>	4
2.2. <i>Unreal Engine</i>	4
2.3. <i>MDLC</i>	5
2.4. Penelitian Terkait	5
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	14
3.1. Tujuan Penelitian	14
3.2. Manfaat Penelitian	15
BAB 4 METODE PENELITIAN	16
4.1. Lokasi Penelitian	16
4.2. Sarana Pendukung	16
4.2.1. Perangkat Lunak.....	16
4.2.2. Perangkat Keras	16
4.3. Teknik Pengumpulan Data	17
4.4. Diagram Alir Penelitian	17

viii

4.5.	Metode Analisa	19
4.6.	Metode Perancangan	19
4.7.	Metode Pengembangan	19
4.8.	Metode Testing.....	19
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN		20
5.1.	Analisa Kebutuhan	20
5.2.	Perancangan <i>UML</i>	21
5.2.1.	<i>Use Case Diagram</i>	21
5.2.2.	<i>Activity Diagram</i>	27
5.2.3.	<i>Sequence Diagram</i>	30
5.2.4.	<i>Class Diagram</i>	33
5.3.	Perancangan Basis Data	34
5.4.	Perancangan <i>Story Board</i>	37
5.5.	Perancangan Objek Antar Muka	39
5.5.1.	Perancangan Struktur <i>Main Menu</i>	39
5.5.2.	Perancangan Struktur <i>Options Menu</i>	40
5.5.3.	Perancangan Struktur <i>Paused Menu</i>	42
5.5.4.	Perancangan Struktur <i>Game Over</i>	43
5.6.	Implementasi Basis Data.....	43
5.7.	Implementasi <i>Story Board</i>	45
5.8.	Hasil Pengujian Black Box	48
5.8.1.	Pengujian Pada <i>SmartPhone</i>	50
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		52
6.1.	Kesimpulan	52
6.2.	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA		53
LAMPIRAN.....		54