

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Tahap Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Tahap Pembuatan Game.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
LANDASAN TEORI	
2.1 Referensi Jurnal	6
2.2 Multimedia Interaktif	8
2.2.1 Storyboard	11
2.3 Video Game	12
2.3.1 Definisi Video Game	12
2.3.2 Karakteristik Video Game.....	13
2.3.3 Elemen Dasar Game	13
2.3.4 Genre Game.....	15

2.3.5	Tower Defense.....	17
2.3.6	Game Balancing	18
2.4	Metode Pengembangan Game	19
2.4.1	Waterfall	19
2.4.2	Metode Pengujian Black Box	21
2.5	Unified Modelling Language (UML)	22
2.5.1	Use Case Diagram	23
2.5.2	Sequence Diagram.....	26
2.5.3	Activity Diagram.....	27
2.5.4	Class Diagram	30
2.5.5	State Machine Diagram.....	32
2.6	Perangkat Lunak Pendukung	33
2.6.1	Unity	33
2.6.2	Microsoft Visual Studio	34
2.6.3	Blender	35
ANALISIS DAN PERANCANGAN		
3.1	Analisis dan Perancangan PC Game "TOWERTOWERAN"	36
3.1.1	Pengenalan Game	36
3.1.1.1	Konsep Game	36
3.1.2	Alur Permainan Pada Game TOWERTOWERAN.....	37
3.1.3	Storyboard Pada Game TOWERTOWERAN.....	37
3.1.3.1	Tingkat Kesulitan/ Level Select	38
3.1.4	Tower & Enemy	39
3.1.4.1	Tower.....	39
3.1.4.2	Enemy.....	43
3.1.5	Analisis Metode dan Algoritma Game TOWERTOWERAN.....	47
3.1.5.1	Penerapan Metode Collission Detection	47
3.1.5.2	Analisis Sell Tower dan Upgrade Tower	49
3.1.5.3	Analisis Penerapan Waypoint Search.....	50
3.1.5.4	Analisis Pergerakan Tower	51

3.1.6	Analisis Kebutuhan Perangkat	52
3.1.6.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	52
3.1.6.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	52
3.1.6.3	Analisis Kebutuhan User	53
3.1.7	Use Case Diagram	53
3.1.7.1	Use Case Definition.....	54
3.1.8	Use Case Description	55
3.1.9	Activity Diagram	65
3.1.9.1	Activity Diagram Play	66
3.1.9.2	Activity Diagram How To Play.....	66
3.1.9.3	Activity Diagram Quit.....	67
3.1.9.4	Activity Diagram Level Select	67
3.1.9.5	Activity Diagram Level Easy	68
3.1.9.6	Activity Diagram Level Normal.....	69
3.1.9.7	Activity Diagram Level Hard.....	70
3.1.9.8	Activity Diagram Pause Menu	71
3.1.9.9	Activity Diagram Win Menu.....	72
3.1.9.10	Activity Diagram Game Over Menu	73
3.1.10	Sequence Diagram.....	74
3.1.10.1	Sequence Diagram Halaman Main Menu	74
3.1.10.2	Sequence Diagram Halaman Level Select	75
3.1.10.3	Sequence Diagram Level Easy	76
3.1.10.4	Sequence Diagram Level Normal	77
3.1.10.5	Sequence Diagram Level Hard.....	78
3.1.11	Class Diagram	79
3.1.12	Perancangan Arsitektur Menu	80
3.1.13	Perancangan Antarmuka.....	80

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1	Implementasi.....	85
4.2	Implementasi Perangkat.....	85

4.2.1	Implementasi Perangkat (Pengembang)	86
4.2.2	Implementasi perangkat (User atau Player)	86
4.3	Tampilkan Antarmuka Game TOWERTOWERAN	87
4.4	Implementasi Instalasi Game	95
4.5	Petunjuk Permainan	99
4.6	Metode Pengujian	100
4.6.1	Skenario Pengujian	100
4.6.2	Analisa Hasil Pengujian	107
KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	109
5.2	Saran	109
DAFTAR PUSTAKA		

