

DAFTAR ISI

<i>LEMBAR PERNYATAAN</i>	<i>ii</i>
<i>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG</i>	<i>iii</i>
<i>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</i>	<i>iv</i>
<i>KATA PENGANTAR</i>	<i>v</i>
<i>ABSTRAKSI</i>	<i>vi</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>vii</i>
<i>DAFTAR ISI</i>	<i>viii</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	<i>xi</i>
<i>DAFTAR TABEL</i>	<i>xiii</i>
<i>BAB 1 PENDAHULUAN</i>	<i>1-1</i>
<i>1.1 Latar Belakang</i>	<i>1-1</i>
<i>1.2 Rumusan Permasalahan</i>	<i>1-2</i>
<i>1.3 Tujuan & Manfaat</i>	<i>1-2</i>
<i>1.3.1 Tujuan Penelitian</i>	<i>1-2</i>
<i>1.3.2 Manfaat Penelitian</i>	<i>1-2</i>
<i>1.4. Batasan Masalah</i>	<i>1-3</i>
<i>1.5 Metodologi Penelitian</i>	<i>1-3</i>
<i>1.5.1 Metode Pengumpulan Data</i>	<i>1-4</i>
<i>1.6 Sistematika Penulisan Laporan</i>	<i>1-5</i>
<i>1.6.1 Pendahuluan</i>	<i>1-5</i>
<i>1.6.2 Landasan Teori</i>	<i>1-5</i>
<i>1.6.3 Analisis Sistem</i>	<i>1-5</i>
<i>1.6.4 Perancangan Sistem</i>	<i>1-5</i>
<i>1.6.5 Implementasi Dan Pengujian</i>	<i>1-6</i>
<i>1.6.6 Penutup</i>	<i>1-6</i>
<i>BAB 2 LANDASAN TEORI</i>	<i>2-1</i>
<i>2.1 Gatotkaca</i>	<i>2-1</i>
<i>2.2 Game</i>	<i>2-1</i>
<i>2.2.1 Pengertian Game</i>	<i>2-1</i>
<i>2.2.2 Dasar Teori Pembangunan Game</i>	<i>2-1</i>
<i>2.2.3 Genre game</i>	<i>2-2</i>
<i>2.2.4 Jenis-Jenis Game</i>	<i>2-3</i>
<i>2.3 Kebutuhan Tools Pembuatan Game</i>	<i>2-6</i>
<i>2.3.1 Construct 2</i>	<i>2-6</i>

2.3.2 Adobe Photoshop	2-6
2.3.3 HTML 5	2-7
2.3.4 Adobe Illustrator	2-8
2.3.5 CorelDraw	2-8
2.4.1 Game Sejenisnya	2-8
2.4.1.1 Abimanyu Sang Ksatria Mahabrata.....	2-9
BAB 3 ANALISA SISTEM DAN PERANCANGAN	3-1
3.1 Analisis Sistem	3-1
3.1.1 Konsep Analisis Game Yang Akan Di Bangun	3-1
3.1.2 Analisa Masalah	3-2
3.1.3 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	3-3
3.1.4 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional.....	3-3
3.1.4.1 Analisis Perangkat Keras.....	3-3
3.1.4.2 Analisis Perangkat Lunak	3-4
3.1.4.3 Analisis Pengguna.....	3-4
3.1.4.3.1 Target Pengguna.....	3-4
3.1.4.3.2 Profil Pengguna	3-4
3.2 Strukur Navigasi	3-6
3.3 Perancangan Sistem.....	3-7
3.3.1 Perancangan Material Collection.....	3-7
3.3.1.1 Karakter Pemain	3-7
3.3.1.2 Musuh.....	3-8
3.3.1.3 Item.....	3-8
3.3.1.4 Storyboard.....	3-9
3.4 Perancangan Karakter.....	3-13
3.5 Pembuatan Animasi Pada Karakter.....	3-13
3.6 Perancangan Flowchart Game	3-14
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	4-1
4.1 Implementasi	4-1
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	4-1
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak.....	4-1
4.1.3 Implementasi Antar Muka	4-1
4.2.Pengujian Sistem.....	4-3
4.2.1 Metode Pengujian Alpha.....	4-3
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	5-1

<i>5.1 Kesimpulan</i>	40
<i>5.2 Saran</i>	40
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	A

