

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
RIWAYAT HIDUP	xi
PRAKATA.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pengertian Game	6
2.2 Jenis Game	6
2.3 Genre Game	7
2.4 Konsep Pembuatan Game.....	8

2.5	Game Development Life Cycle (GDLC).....	9
2.6	Multimedia	11
2.7	Android.....	11
2.8	Unified Modelling Language (UML)	11
2.8.1	Usecase Diagram.....	12
2.8.2	Diagram Activity	13
2.9	Pseudocode	14
2.10	Perangkat Lunak Pengembangan Sistem.....	14
2.10.1	TyranoBuilder.....	14
2.10.2	Zapeto	14
2.10.3	Adobe Photoshop CS6.....	14
2.10.4	Android Studio.....	15
2.11	Pengujian Black Box	15
2.12	Penelitian Terkait	15
2.12.1	Perancangan Dan Pembuatan Visual Novel Sejarah KH. Ahmad Dahlan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android (H. Mukhtar, 2018).....	15
2.12.2	Pembuatan Visual Novel dengan Tujuan Edukasi Berbasis Android (M. Kusuma, 2016).....	16
2.12.3	Pengembangan Visual Novel <i>Game</i> Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama (A. Satrio, 2017).....	16
BAB III METODE PENELITIAN		18
3.1	Metode Pengembangan Sistem.....	18
3.2	Pengumpulan Data	19
3.3	Initation	19
3.4	Pre-Production.....	20

3.5	Production	27
3.5.1	Pembuatan Aset <i>Game</i>	27
3.5.2	Menyiapkan Musik dan Sound	27
3.5.3	Membuat <i>Game</i>	27
3.6	Testing.....	28
3.7	Beta	28
3.8	Release	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		29
4.1	Hasil Pengumpulan Data	29
4.1.1	Observasi	29
4.1.2	Hasil Pengambilan Sampling.....	29
4.1.3	Implementasi Sistem	30
4.1.4	<i>Interface</i>	30
4.2	Testing.....	32
4.2.1	Hasil Pengujian Pada Menu Utama.....	33
4.2.2	Hasil Pengujian Pada New Game	34
4.2.3	Hasil Pengujian Pada Menu Config.....	35
4.2.4	Hasil Pengujian dengan <i>User</i>	35
4.3	Release	36
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran	37
DAFTAR PUSTAKA		38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4 Gambar <i>Game Development Life Cycle</i>	10
Gambar 3.1 Gambar Metodologi <i>Game Development Life Cycle</i>	18
Gambar 3.4.2 Gambar <i>Usecase Diagram</i>	20
Gambar 3.4.3 Gambar <i>Diagram Activity</i>	21
Gambar 3.4.5.4 Gambar Karakter <i>Game</i>, Adam.....	24
Gambar 3.4.5.4 Gambar Latar Belakang Gedung Organisasi Kemahasiswaan	24

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Simbol Use Case Diagram.....	12
Tabel 2.2 Tabel Simbol Diagram Activity	13
Tabel 3.3.1 Tabel Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	19
Tabel 3.4.6 Tabel Rancangan <i>Wireframe</i> dari <i>Storyboard</i>.....	25
Tabel 4.1 Tabel <i>Interface</i>	30
Tabel 4.2.1 Tabel Hasil Pengujian Menu Utama	33
Tabel 4.2.2 Tabel Hasil Pengujian <i>New Game</i>	34
Tabel 4.2.3 Tabel Hasil Pengujian Menu Config	35
Tabel 4.2.4 Tabel Hasil Pengujian dengan <i>User</i>.....	35