

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Radin Inten II.....	5
2.2 <i>Game</i> Edukasi.....	5
2.3 <i>Tower Defense Game</i>	6

2.4 Android.....	7
2.5 Unity.....	8
2.6 Visual Studio 2019.....	8
2.7 Udemmy	9
2.8 Craftpix	9
2.9 Pixabay	10
2.10 OpenGameArt.....	10
2.11 Krita	11
2.12 CorelDraw X7	11
2.13 Game Development Life Cycle (GDLC)	12
2.13.1 Initiation.....	13
2.13.2 Pre-Production	13
2.13.3 Production.....	14
2.13.4 Alpha Testing	14
2.13.5 Beta Testing.....	14
2.13.6 Release	14
2.14 Flowchart.....	15
2.15 UML (Unified Modeling Language)	16
2.15.1 Use Case	16
2.15.2 Activity Diagram	18
2.16 Penelitian Terdahulu.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Metode Pengumpulan Data	24
3.2 Waktu Penelitian.....	25
3.3 Objek Penelitian	25

3.4 Populasi dan Sampel	25
3.5 Metode Perancangan Aplikasi	26
3.5.1 Tahap Inisiasi (<i>Initiation</i>)	26
3.5.2 Tahap Pra-Produksi	28
3.5.3 Tahap Produksi	55
3.5.4 Tahap Pengujian <i>Aplha</i>	55
3.5.5 Tahap Pengujian <i>Beta</i>	55
3.5.6 Tahap Perilisan.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Hasil	56
4.1.1 Tampilan Halaman Utama	56
4.1.2 Tampilan Menu Mulai.....	56
4.1.3 Tampilan Menu Novel.....	57
4.1.4 Tampilan Menu Informasi Level	58
4.1.5 Tampilan Permainan.....	58
4.1.6 Tampilan Hadiah.....	59
4.1.7 Tampilan Koleksi.....	60
4.1.8 Tampilan Koleksi Animasi.....	60
4.1.9 Tampilan Video Animasi	60
4.1.10 Tampilan Koleksi Buku	61
4.1.11 Tampilan Buku.....	61
4.1.12 Tampilan Koleksi Kartu	62
4.1.13 Tampilan Kartu	62
4.1.14 Tampilan Menu Pengaturan	63
4.1.15 Tampilan Menu Bantuan.....	63

4.1.16 Tampilan Bantuan <i>Gameplay</i>	64
4.1.17 Tampilan Bantuan <i>Tutorial</i>	64
4.1.18 Tampilan Menu Tentang	65
4.1.19 Tampilan menu keluar	65
4.2 Pembahasan	66
4.2.1 Pengujian Aplikasi.....	66
4.2.2 Kelebihan dan Kekurangan.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Flowchart</i>	15
Tabel 2. 2 Simbol <i>Use Case</i>	17
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	19
Tabel 2. 4 Tabel Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3. 1 Tabel Konsep Rancangan Permainan.....	27
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Antarmuka pada <i>Alpha Testing</i>	66
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Fungsi Tombol pada <i>Alpha Testing</i>	71
Tabel 4. 3 Spesifikasi Perangkat Pengujian	76
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Kinerja <i>Loading</i> Aplikasi	77
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian <i>Interface</i> Aplikasi.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Raden Inten II	5
Gambar 2. 2 <i>Game</i> Edukasi Gajah Mada Lampung	6
Gambar 2. 3 <i>Tower Defense Games</i>	7
Gambar 2. 4 <i>Logo Android 15</i>	7
Gambar 2. 5 <i>Logo Unity Engine</i>	8
Gambar 2. 6 <i>Visual Studio 2019</i>	8
Gambar 2. 7 <i>Logo Udemmy</i>	9
Gambar 2. 8 <i>Logo Craftpix</i>	9
Gambar 2. 9 <i>Logo Pixabay</i>	10
Gambar 2. 10 <i>Logo OpenGameArt</i>	11
Gambar 2. 11 <i>Logo Krita</i>	11
Gambar 2. 12 <i>Logo CorelDraw X7</i>	12
Gambar 2. 13 <i>Game Development Life Cycle</i>	13
Gambar 3. 1 <i>Flowchart Aplikasi</i>	29
Gambar 3. 2 <i>Use Case Diagram</i>	31
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Mulai	34
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Koleksi	35
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Pengaturan	35
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Bantuan	36
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Keluar.....	36
Gambar 3. 8 Rancangan Menu Utama	37
Gambar 3. 9 Rancangan Menu Pilih Level	38
Gambar 3. 10 Rancangan Visual Novel Singkat	38
Gambar 3. 11 Rancangan Menu Info Level	39
Gambar 3. 12 Rancangan Scene Permainan.....	39
Gambar 3. 13 Rancangan Menu Hadiah	40
Gambar 3. 14 Rancangan Menu Koleksi.....	40
Gambar 3. 15 Rancangan Koleksi Animasi	41
Gambar 3. 16 Rancangan Video Scene	41

Gambar 3. 17 Rancangan Koleksi Buku	42
Gambar 3. 18 Rancangan Tampilan Buku	42
Gambar 3. 19 Rancangan Koleksi Kartu	43
Gambar 3. 20 Rancangan Tampilan Kartu	43
Gambar 3. 21 Rancangan Menu Pengaturan	44
Gambar 3. 22 Rancangan Menu Bantuan.....	44
Gambar 3. 23 Rancangan Bantuan <i>Gameplay</i>	45
Gambar 3. 24 Rancangan <i>Tutorial</i>	45
Gambar 3. 25 Rancangan Tentang.....	46
Gambar 3. 26 Rancangan Keluar	46
Gambar 3. 27 Karakter Belanda 1	47
Gambar 3. 28 Karakter Belanda 2	47
Gambar 3. 29 Karakter Belanda 3	47
Gambar 3. 30 Karakter Belanda 4	48
Gambar 3. 31 Karakter Belanda 5	48
Gambar 3. 32 Karakter Belanda 5	49
Gambar 3. 33 <i>Balista Tower</i>	49
Gambar 3. 34 <i>Musket Tower</i>	50
Gambar 3. 35 <i>Small Canon Turret</i>	50
Gambar 3. 36 <i>Big Canon Turret</i>	50
Gambar 3. 37 Aset Tombol atau <i>Button</i>	51
Gambar 3. 38 Aset Buku	51
Gambar 3. 39 Aset Kartu.....	52
Gambar 3. 40 <i>Website Pixabay</i>	52
Gambar 3. 41 <i>Website Bing Image Creator AI</i>	53
Gambar 3. 42 <i>Website Haiper AI</i>	53
Gambar 3. 43 Proses <i>Editing</i> pada <i>Website Capcut</i>	54
Gambar 3. 44 Aset <i>World Game</i> dari <i>Website Craftpix</i>	54
Gambar 3. 45 <i>World Map</i> yang dibuat menggunakan <i>Unity</i>	55
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Utama	56
Gambar 4. 2 Tampilan Pilih Level	57

Gambar 4. 3 Tampilan Cerita Singkat	57
Gambar 4. 4 Tampilan Informasi Level	58
Gambar 4. 5 Permainan <i>Tower Defense</i>	59
Gambar 4. 6 Tampilan Hadiah	59
Gambar 4. 7 Tampilan Koleksi	60
Gambar 4. 8 Tampilan Koleksi Animasi	60
Gambar 4. 9 Video Animasi	61
Gambar 4. 10 Koleksi Buku.....	61
Gambar 4. 11 Tampilan Buku	62
Gambar 4. 12 Tampilan Koleksi Kartu.....	62
Gambar 4. 13 Tampilan Buku	63
Gambar 4. 14 Tampilan Pengaturan	63
Gambar 4. 15 Tampilan Pusat bantuan.....	64
Gambar 4. 16 Tampilan Bantuan <i>Gameplay</i>	64
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Tutorial</i>	65
Gambar 4. 18 Tampilan Tentang.....	65
Gambar 4. 19 Tampilan Keluar.....	66
Gambar 4. 20 Website <i>Itch.io</i> Tempat <i>Upload Game Lampung Defense</i>	88