

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Ruang Lingkup	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Pengertian <i>Game</i>	5
2.1.1. Cerita Rakyat	7
2.1.2. Jenis- Jenis Cerita Rakyat	8
2.1.3. Timun Mas	9
2.1.4. Unity 5.5	11
2.1.5. Microsoft Visual Studio	20
2.1.6. Bahasa Pemrograman C#	20
2.1.7. Corel Draw	21
2.1.8. Usecase 23	
2.1.9. Activity Diagram	25
2.1.10. Class Diagram	26
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	28
3.1. Metode Pengumpulan Data	28
3.2. Perencanaan	28
3.3. Analisi kebutuhan	29
3.3.1. Kebutuhan Fungsional	29

3.3.2. Kebutuhan Non – Fungsional	29
3.4. Analisis Perangkat Keras atau Hardware	29
3.5. Analisis Perangkat Lunak atau Software	29
3.6. Perancangan Game	30
3.6.1. Konsep (Concept)	30
3.6.2. Perancangan (Design)	30
3.6.3. Pengumpulan Bahan	43
3.6.4. Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1. Implementasi Antarmuka	45
4.1.1. Implementasi Tampilan Menu Utama	45
4.1.2. Implementasi pada Menu Play atau Bermain	46
4.1.3. Implementasi Pada Stage Game	46
4.1.4. Implementasi Tampilan Menu Option	48
4.1.5. Implementasi Tampilan Menu About	48
4.1.6. Implementasi Tampilan Menu Pause	49
4.1.7. Implementasi Tampilan Pesan Moral	50
4.1.8. Implementasi Tampilan Menu Exit	50
4.2. Pengujian (Testing)	50
4.2.1. Pengujian Alpha	51
4.2.2. Pengujian Beta	54
BAB V PENUTUP	57
5.1. Kesimpulan	57
5.2. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59