

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR MODUL PROGRAM.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Penelitian	2
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN LITERATUR	4
2.1 <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	4
2.2 Studi Pustaka (<i>State of The Art</i>).....	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN SISTEM	10
3.1 Metodologi Penelitian.....	10
3.1.1 <i>Initiation (Inisiasi)</i>	11
3.1.2 <i>Pre-production (Pre-produksi)</i>	12
3.1.3 <i>Production (Produksi)</i>	22
3.1.4 <i>Alpha Testing (Pengujian Alpha)</i>	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Hasil.....	24
4.1.1 Implementasi Karakter	24
4.1.2 Implementasi Objek.....	25
4.1.3 Implementasi Mekanik <i>Gameplay</i>	26
4.1.4 Implementasi UI	32
4.1.5 Pengujian <i>Alpha</i>	36
4.2 Pembahasan	38
BAB V KESIMPULAN	40

5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42