

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Rancangan.....	3
1.3. Batasan Rancangan.....	4
1.4. Spesifikasi Rancangan.....	5
1.5. Kegunaan Rancangan.....	6
1.6. Rancangan Yang Sudah Dibuat.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIK	12
2.1. Rancangan Game.....	12
2.2. Dasar Teori.....	13
2.2.1. Metode Rancangan.....	13
2.2.2. <i>Genre</i>	17
2.2.3. <i>Environment</i>	21
2.2.4. <i>Sound</i>	21
2.2.5. Unity.....	21
2.2.6. C#.....	22
2.2.7. Android.....	23
BAB III RANCANGAN DAN PEMBUATAN.....	25
3.1. Rancangan Sistem.....	25
3.1.1. <i>High Concept</i>	26

3.1.2. <i>Gameplay</i>	28
3.1.2.1. Tujuan Permainan.....	32
3.1.2.2. Desain Kontrol.....	32
3.1.2.3. Desain Karakter.....	33
3.1.2.4. Desain Objek.....	37
3.1.2.5. Desain Level.....	38
3.1.2.6. Desain Suara.....	44
3.1.2.7. <i>Win Condition</i>	45
3.1.2.8. <i>Lose Condition</i>	45
3.1.3. Sasaran Pengguna.....	45
3.1.4. Perangkat Keras.....	46
3.1.5. Desain Tampilan.....	46
3.2. Pembuatan Sistem.....	48
3.2.1. Perangkat Keras.....	49
3.2.2. Perangkat Lunak.....	49
3.2.3. Komponen Tampilan.....	49
3.2.3.1. Tampilan Menu Utama.....	50
3.2.3.2. Tampilan Menu Level.....	50
3.2.3.3. Tampilan Karakter <i>Customer</i>	51
3.2.3.4. Tampilan Objek.....	51
3.2.4. Pembuatan Script.....	51
3.2.5. Pembuatan Level.....	53
3.2.6. Pembuatan Musik dan Pemilihan Suara.....	53
3.2.7. Perubahan Rancangan.....	54
 BAB IV PENGUJIAN.....	 59
4.1. Metode Pengujian.....	59
4.2. Perangkat Pengujian.....	60
4.3. Black Box Testing.....	60
4.4. Alpha Testing.....	67
4.5. Beta Testing.....	68
4.6. Pembahasan Hasil Pengujian.....	69
 BAB V KESIMPULAN.....	 72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	73
 DAFTAR PUSTAKA.....	 74
 LAMPIRAN.....	 77
 DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	 131

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1 Fungsi Masing-masing Area <i>Touchscreen</i>	33
Tabel 2 Rancangan Waktu Tunggu Karakter.....	36
Tabel 3 Rancangan Kemunculan <i>Customer</i>	42
Tabel 4 Rancangan Jumlah <i>Customer</i>	43
Tabel 5 Rancangan Jumlah Kedatangan <i>Customer</i>	44
Tabel 6 Data Responden.....	120
Tabel 7 Jawaban Responden.....	121
Tabel 8 Hasil Beta Testing.....	126
Tabel 9 Versi Android.....	129

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Ramen Chain	8
Gambar 2 Diner Dash	9
Gambar 3 Cooking Fever	10
Gambar 4 Burger Madness	11
Gambar 5 Ramen Chain	18
Gambar 6 Cooking Fever	19
Gambar 7 Tampilan Area Touchscreen	33
Gambar 8 Karakter Boy	34
Gambar 9 Karakter <i>Pink Girl</i>	35
Gambar 10 Karakter <i>Baseball Girl</i>	35
Gambar 11 Karakter Koki Cilik	35
Gambar 12 Karakter <i>Super Girl</i>	36
Gambar 13 Tampilan Meja	37
Gambar 14 Tampilan Tempat Sampah	37
Gambar 15 Makanan Sandwich Yang Serupa	38
Gambar 16 Makanan Cupcake Yang Serupa	38
Gambar 17 Makanan Sushi Yang Serupa	38
Gambar 18 Makanan Donat Yang Serupa	38
Gambar 19 Makanan Salad Yang Serupa	38
Gambar 20 Makanan Burger Di Street Food	38
Gambar 21 Minuman Kopi Di Street Food	38
Gambar 22 Minuman Ocha Di Street Food	38

Gambar 23	Desain Menu Level	42
Gambar 24	Desain Level Tutorial.....	42
Gambar 25	Desain Level 1	42
Gambar 26	Desain Level 2.....	42
Gambar 27	Desain Level 3	42
Gambar 28	Desain Level 4	42
Gambar 29	Desain Level 5.....	42
Gambar 30	Desain Level Final.....	42
Gambar 31	Tampilan Menu Utama	47
Gambar 32	Tampilan Main.....	47
Gambar 33	Tampilan Kembali Ke Menu Pilih Level	47
Gambar 34	Tampilan Pengaturan Suara	48
Gambar 35	Tampilan Credits.....	48
Gambar 36	Tampilan Keluar Dari Game	48
Gambar 37	Tampilan Coba Lagi	48
Gambar 38	Tampilan Menu Utama.....	50
Gambar 39	Tampilan Menu Level.....	50
Gambar 40	Tampilan Posisi Objek	51
Gambar 41	Tampilan Objek Es Krim Level Final	51
Gambar 42	Tampilan Objek Lollipop Level Final	51
Gambar 43	Tampilan Objek Minuman Level Final	51
Gambar 44	Tampilan Objek Makanan Level Final	51
Gambar 45	Tampilan Objek Kue Level Final	51
Gambar 46	Level Tutorial Dan Level 1	53
Gambar 47	Level 2	53

Gambar 48	Level 3	53
Gambar 49	Level 4	53
Gambar 50	Level 5	53
Gambar 51	Level Final	53
Gambar 52	Level Final <i>Customer</i> Memesan 2-3 Menu	54
Gambar 53	Level Final Tampilan <i>Background</i>	54
Gambar 54	Letak Penambahan Tombol <i>Pause</i>	56
Gambar 55	Tampilan <i>Game</i> Saat Di <i>Pause</i>	56
Gambar 56	Penambahan Tombol Kembali	56
Gambar 57	Tampilan Keluar Dari Permainan	56
Gambar 58	Tampilan <i>Credits</i>	56
Gambar 59	Perubahan Tata Letak Makanan	57
Gambar 60	Perubahan Tulisan Pada <i>Ending Game</i>	58
Gambar 61	Tampilan Level 6	58
Gambar 62	Tampilan Level 7	58
Gambar 63	Tampilan Level 8	58
Gambar 64	Tampilan Karakter <i>Customer</i> Saat Memesan	61
Gambar 65	Tampilan Makanan Level Tutorial	62
Gambar 66	Tampilan Makanan Level 1	62
Gambar 67	Tampilan Makanan Level 2	62
Gambar 68	Tampilan Makanan Level 3	62
Gambar 69	Tampilan Makanan Level 4	62
Gambar 70	Tampilan Makanan Level 5	62
Gambar 71	Tampilan Makanan Level Final	62
Gambar 72	Tampilan <i>Drag</i> Nampan Ke <i>Customer</i>	62

Gambar 73	Tampilan Saat Pemain Membuang Nampan	63
Gambar 74	Tampilan <i>Pause Game Street Food</i>	63
Gambar 75	Tampilan Modul Menu Level	64
Gambar 76	Tampilan On Off Pengaturan Musik	65
Gambar 77	Tampilan Kembali <i>Game Street Food</i>	65
Gambar 78	Tampilan Modul Keluar Dari <i>Game</i>	66
Gambar 79	Tampilan <i>Ending Game</i>	66
Gambar 80	Dokumentasi Beta Testing Nayla	69
Gambar 81	Dokumentasi Beta Testing Fauzan	69
Gambar 82	Dokumentasi Beta Testing Johnsen	69
Gambar 83	Dokumentasi Beta Testing Samuel	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 Gambar Karakter	77
LAMPIRAN 2 Desain Objek	80
LAMPIRAN 3 Desain Level	84
LAMPIRAN 4 Desain Tampilan	88
LAMPIRAN 5 Komponen Tampilan	91
LAMPIRAN 6 Pembuatan Level	95
LAMPIRAN 7 Perubahan Rancangan	98
LAMPIRAN 8 Tampilan Modul	104
LAMPIRAN 9 Contoh Kuisisioner <i>Game</i>	112
LAMPIRAN 10 Dokumentasi Beta Testing	118