

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Rancangan .....	3
1.3. Batasan Rancangan .....	4
1.4. Spesifikasi Rancangan .....	4
1.5. Kegunaan Rancangan .....	6
1.6. Rancangan Yang Sudah Dibuat .....	6
BAB II LANDASAN TEORITIK .....	9
2.1. Deskripsi Rancangan .....	9
2.2. Dasar Teori .....	10
2.2.1. Metode Perancangan .....	10
2.2.2. <i>Genre Game</i> .....	14
2.2.3. Enviroment .....	18
2.2.4. Unity .....	19
2.2.5. C# .....	19
2.2.6. Android .....	20
BAB III RANCANGAN DAN PEMBUATAN .....	21
3.1. Rancangan Sistem .....	21
3.1.1. High Concept .....	22
3.1.2. Gameplay .....	24
3.1.2.1. Desain Kontrol .....	25

3.1.2.2. Desain Karakter .....	26
3.1.2.3. Desain Objek .....	27
3.1.2.4. Desain Suara .....	29
3.1.3. Story .....	30
3.1.4. Audience .....	30
3.1.5. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak ..	30
3.1.6. Rancangan Tampilan .....	31
3.2. Pembuatan Sistem .....	36
3.2.1. Perangkat Keras .....	36
3.2.2. Perangkat Lunak .....	36
3.2.3. Komponen Grafis .....	37
3.2.4. Pembuatan Script .....	37
3.2.5. Komponen Suara .....	39
3.3. Perubahan Rancangan .....	40
 BAB IV PENGUJIAN .....	 41
4.1. Metode Pengujian .....	41
4.2. Blackbox Testing .....	43
4.3. Alpha Testing .....	49
4.4. Beta Testing .....	50
4.5. Pembahasan Hasil Pengujian .....	50
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	 53
5.1. Kesimpulan .....	53
5.2. Saran .....	54
 DAFTAR PUSTAKA .....	 56
 LAMPIRAN .....	 58
 DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	 92

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Spesifikasi Perangkat Keras Dan Lunak.....	31
Tabel 2 Komponen Musik Latar dan Efek Suara.....	39
Tabel 3 Hasil Alpha Testing.....	49
Tabel 4 List Tanaman.....	58
Tabel 5 List Binatang.....	59
Tabel 6 List <i>Upgrade</i> Pohon.....	62
Tabel 7 List List <i>Auto</i> Daun.....	64
Tabel 8 List List <i>Achievement</i> .....	66
Tabel 9 Komponen Grafis.....	68
Tabel 10 Data Responden Beta Testing.....	81
Tabel 11 Jawaban Responden (Pertanyaan 1-6).....	82
Tabel 12 Jawaban Responden (Pertanyaan 7-14).....	84
Tabel 13 Jawaban Responden (Pertanyaan 15).....	86
Tabel 14 Rekapitulasi Jawaban Responden.....	88
Tabel 15 List Perangkat.....	90

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 MyOasis .....	7
Gambar 2 Tap Tap Fish - AbyssRium .....	8
Gambar 3 MyOasis .....	18
Gambar 4 Rancangan State Transition Diagram .....	23
Gambar 5 Kontrol .....	26
Gambar 6 Tampilan Modul permainan .....	33
Gambar 7 Tampilan Window Pengaturan .....	33
Gambar 8 Tampilan window Achievement .....	34
Gambar 9 Tampilan window Pemilihan Binatang .....	35
Gambar 10 Tampilan window Pemilihan Tumbuhan .....	35
Gambar 11 Pengujian Modul Permainan 1 .....	43
Gambar 12 Pengujian Modul Permainan 2 .....	44
Gambar 13 Pengujian Window Toko Tumbuhan .....	45
Gambar 14 Pengujian Window Toko Binatang .....	46
Gambar 15 Pengujian Window Achievement 1 .....	47
Gambar 16 Pengujian Window Achievement 2 .....	47
Gambar 17 Pengujian Window Setting 1 .....	48
Gambar 18 Pengujian Window Setting 2 .....	48
Gambar 19 Tampilan Permainan .....	60
Gambar 20 Tampilan window unit binatang .....	60
Gambar 21 Tampilan window unit tumbuhan .....	61
Gambar 22 Tampilan window achievement .....	61

Gambar 23 <i>Beta Testing game</i> oleh responden 1 .....	91
Gambar 24 <i>Beta Testing game</i> oleh responden 2 .....	91
Gambar 25 <i>Beta Testing game</i> oleh responden 3 .....	92
Gambar 26 <i>Parsing Error</i> .....	92

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 Desain Unit.....	58
LAMPIRAN 2 List Status Pohon.....	62
LAMPIRAN 3 Komponen Grafis.....	68
LAMPIRAN 4 Hasil Kuisisioner Beta Testing.....	72