

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Rancangan	4
1.3. Batasan Rancangan	5
1.4. Spesifikasi Rancangan	5
1.5. Kegunaan Rancangan	6
1.6. Rancangan yang Sudah Dibuat.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIK	
2.1. Deskripsi Rancangan.....	11
2.2. Dasar Teori	12
2.2.1. Perancangan Game	13
2.2.2. Genre Game	17
2.2.3. Genre Game yang Dirancang	20
2.3. Perangkat yang Digunakan	21
2.3.1. Accelerometer.....	21
2.3.2. Unity.....	23
2.3.3. Microsoft Visual Studio	24
2.3.4. Android.....	25
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN	
3.1. Rancangan Sistem	27

3.1.1.	High Concept	27
3.1.2.	Gameplay	28
3.1.2.1.	Desain Kontrol	29
3.1.2.2.	Desain Karakter	30
3.1.2.3.	Desain Objek	37
3.1.2.4.	Desain Level	42
3.1.2.5.	Desain Suara	45
3.1.2.6.	Desain Skor	46
3.1.3.	Audience	47
3.1.4.	Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	47
3.1.5.	Rancangan Tampilan	48
3.2.	Pembuatan Game	52
3.2.1.	Perangkat Keras	52
3.2.2.	Perangkat Lunak	52
3.2.3.	Komponen Grafis	53
3.2.4.	Komponen Suara	53
3.2.5.	Pembuatan Script	53
3.3.	Perubahan Rancangan	55
 BAB IV PENGUJIAN		
4.1.	Metode Pengujian	58
4.2.	BlackBox Testing	59
4.3.	Alpha Testing	61
4.4.	Beta Testing	62
4.5.	Pembahasan Hasil Pengujian	63
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1.	Kesimpulan	67
5.2.	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN		71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		107

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Rancangan Karakter <i>Alien</i>	33
Tabel 2 Durasi Tembakan dan Kecepatan Gerak <i>Alien</i>	34
Tabel 3 Objek Peluru	37
Tabel 4 Durasi Kemunculan <i>Alien</i>	45
Tabel 5 Hasil <i>Alpha Testing</i>	61
Tabel 6 Rancangan Karakter <i>Alien</i> Baru	78
Tabel 7 Jawaban Data Diri Responden	94
Tabel 8 Jawaban Responden Bagian Pertama.....	95
Tabel 9 Jawaban Responden Bagian Kedua	97
Tabel 10 Jawaban Responden Bagian Ketiga	98
Tabel 11 Rekapitulasi Hasil <i>Beta Testing</i>	106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Accelerometer Sensor	3
Gambar 2 Chicken Invaders	8
Gambar 3 Real Racing 3	9
Gambar 4 Martian Madness	10
Gambar 5 Gameplay Strikers 1945	19
Gambar 6 Need for Speed No Limits	20
Gambar 7 Real Racing 3	23
Gambar 8 Unity	24
Gambar 9 Microsoft Visual Studio Interface	25
Gambar 10 Sistem Antarmuka Android	26
Gambar 11 Sensor Accelerometer	29
Gambar 12 Rancangan Karakter Utama	30
Gambar 13 Trajektori Default Karakter Utama	31
Gambar 14 Pergerakan Alien	34
Gambar 15 Pergerakan Alien Meteor	35
Gambar 16 Trajektori Alien Dust, Flies, Bug	35
Gambar 17 Trajektori Alien Tank	36
Gambar 18 Trajektori Alien Plant	36
Gambar 19 Default Shot	38
Gambar 20 Trajektori Double Shot	39

Gambar 21 Double Shot.....	39
Gambar 22 Triple Shot	40
Gambar 23 Trajektori Triple Shot	40
Gambar 24 Laser Shot.....	41
Gambar 25 Trajektori Laser Shot	41
Gambar 26 Y Shot	42
Gambar 27 Trajektori Y Shot.....	42
Gambar 28 Jumlah Maksimal Alien	43
Gambar 29 Spawn Alien.....	44
Gambar 30 Rancangan Tampilan Modul Menu Utama	49
Gambar 31 Rancangan Tampilan Modul High Score	49
Gambar 32 Rancangan Tampilan Modul About.....	50
Gambar 33 Rancangan Tampilan Modul Help	50
Gambar 34 Rancangan Tampilan Modul Pause	51
Gambar 35 Rancangan Tampilan Modul Permainan	51
Gambar 36 Karakter Pemain	71
Gambar 37 Karakter Alien Dust	71
Gambar 38 Karakter Alien Flies.....	71
Gambar 39 Karakter Alien Bug.....	72
Gambar 40 Karakter Alien Plant	72
Gambar 41 Karakter Alien Tank	72
Gambar 42 Karakter Alien Meteor.....	72

Gambar 43 Objek Peluru Biru	73
Gambar 44 Objek Peluru Ungu	73
Gambar 45 Objek Peluru Laser	73
Gambar 46 Objek Peluru Alien.....	73
Gambar 47 Objek Item Default Shot.....	74
Gambar 48 Objek Item Double Shot.....	74
Gambar 49 Objek Item Triple Shot	74
Gambar 50 Objek Item Laser Shot	74
Gambar 51 Objek Item Y Shot.....	75
Gambar 52 Background	75
Gambar 53 Objek Item Bom	76
Gambar 54 Karakter Alien Boss	76
Gambar 55 Pergerakan Alien Boss.....	77
Gambar 56 Tampilan New Highscore	79
Gambar 57 Tampilan Modul Menu Utama.....	80
Gambar 58 Tampilan Modul Permainan.....	80
Gambar 59 Tampilan Modul Pause.....	81
Gambar 60 Tampilan Game Over	81
Gambar 61 Tampilan Modul Highscore	82
Gambar 62 Tampilan Modul About	82
Gambar 63 Tampilan Modul Help.....	83
Gambar 64 Diagram Smartphone yang Digunakan Responden	101

Gambar 65 Diagram Versi Android yang Digunakan Responden	101
Gambar 66 Diagram Jumlah Responden yang Pernah Bermain Game Bergenre Shoot 'Em Up	102
Gambar 67 Diagram Pendapat Responden Mengenai Tingkat Kesulitan Game Stop The Aliens.....	102
Gambar 68 Diagram Jumlah Responden yang Pernah Bermain Game dengan Kontrol Accelerometer.....	103
Gambar 69 Diagram Pendapat Responden Mengenai Tingkat Kesulitan Menggunakan Kontrol Accelerometer.....	103
Gambar 70 Diagram Waktu Terlama Responden Dapat Bertahan Hidup	104
Gambar 71 Diagram Highscore Tertinggi yang Pernah Responden Capai.....	104
Gambar 72 Diagram Pendapat Responden Mengenai Tingkat Kesulitan Tanpa Tutorial	105
Gambar 73 Diagram Pendapat Responden Mengenai Keinginan Bermain Lagi	105

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 GAMBAR KOMPONEN GRAFIS	71
LAMPIRAN 2 GAMBAR DAN TABEL PERUBAHAN RANCANGAN.....	76
LAMPIRAN 3 GAMBAR BLACKBOX TESTING	80
LAMPIRAN 4 CONTOH KUESIONER YANG SUDAH DIISI.....	84
LAMPIRAN 5 DATA KUESIONER RESPONDEN	94
LAMPIRAN 6 DATA HASIL REKAPITULASI BETA TESTING.....	106