

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Pengertian <i>Game</i>	7
1.1 Jenis-jenis <i>game</i>	8
a. <i>Action Games</i>	8
b. <i>Strategy Games</i>	8
c. <i>Role Playing Games</i>	8
1) <i>Action RPG</i>	9
2) <i>MMORPG</i>	9

3) <i>Tactical RPG</i>	10
d. <i>Fantasy</i>	10
e. <i>Sports Game</i>	11
f. <i>Vehicle Simulation</i>	11
g. <i>Construction and Management Simulations</i>	11
h. <i>Adventure Games</i>	12
i. <i>Artificial Life puzzle Games</i>	13
j. <i>Online Games</i>	14
2. Pengertian Edukasi	14
3. Pengertian Game Edukasi	15
4. Android	17
5. <i>Unity3D</i>	18
1.1 Fitur fitur <i>Unity3D</i>	19
a. <i>Rendering</i>	19
b. <i>ShaderLab</i>	20
c. <i>Scripting</i>	20
d. <i>Asset Tracking</i>	20
e. <i>Platform</i>	21
f. <i>Asset Store</i>	21
g. <i>Physics</i>	22
6. <i>Corel Draw X7</i>	22
7. Bahasa Pemrograman <i>C#</i>	23
B. Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
B. Metode Pengumpulan Data.....	32
1. Observasi	32
2. Wawancara.....	33
3. Studi Pustaka.....	33
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	34
1. <i>Hardware</i> yang digunakan	34

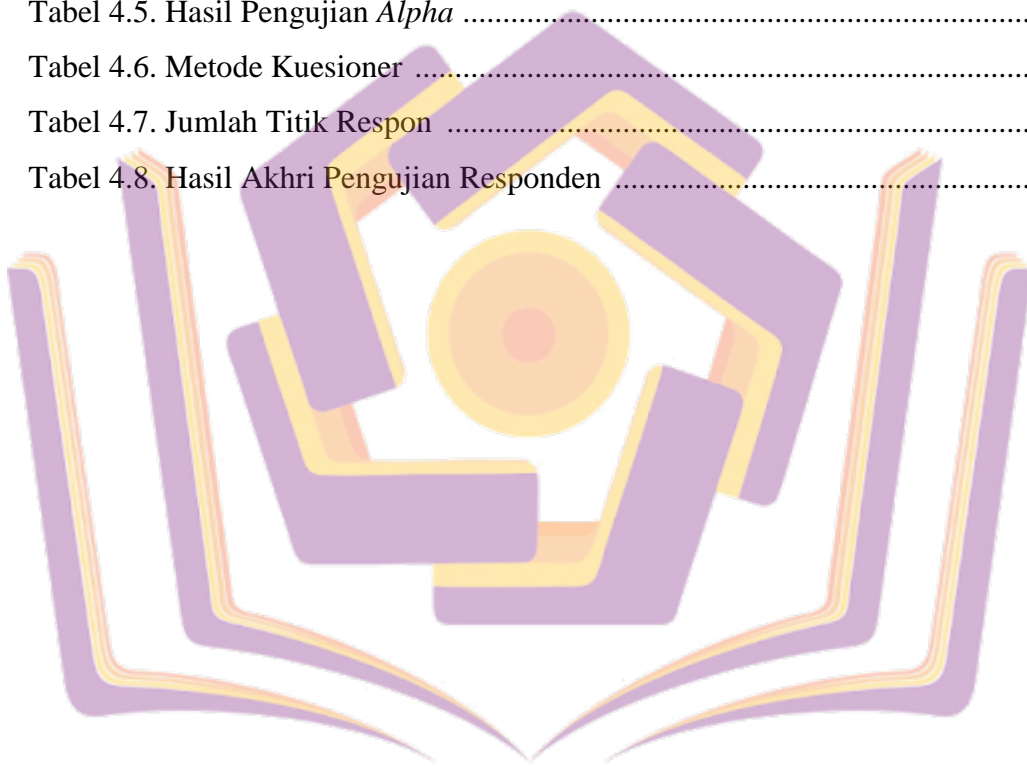
2. <i>Software</i> yang digunakan.....	34
D. Metode pengembangan Sistem	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Kebutuhan Sistem	39
1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	39
a. Kebutuhan Perangkat Keras Pengembang	39
b. Kebutuhan Perangkat Keras Pengguna Aplikasi	39
2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	39
a. Kebutuhan Perangkat Lunak Pengembang.....	39
b. Kebutuhan Perangkat Lunak pengguna Aplikasi	40
B. Metode Pengemabangan Sistem	40
1. Pengonsepan(<i>Consept</i>).....	40
2. Perancangan (<i>Design</i>)	41
a. Perancangan <i>Layout</i>	41
b. Perancangan Struktur Navigasi.....	46
3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	48
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	48
a. Membuat <i>Button</i>	48
b. Membuat Logo <i>Game Tebak Uang</i>	49
c. Membuat <i>Icon</i> Aplikasi	50
d. Membuat Judul Menu Utama.....	51
e. Membuat Objek untuk <i>Loading Screen</i>	52
f. Pembuatan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	52
5. Pengujian (<i>Testing</i>)	60
a. <i>Alpha Test</i>	60
b. <i>Beta Test</i>	61
6. Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

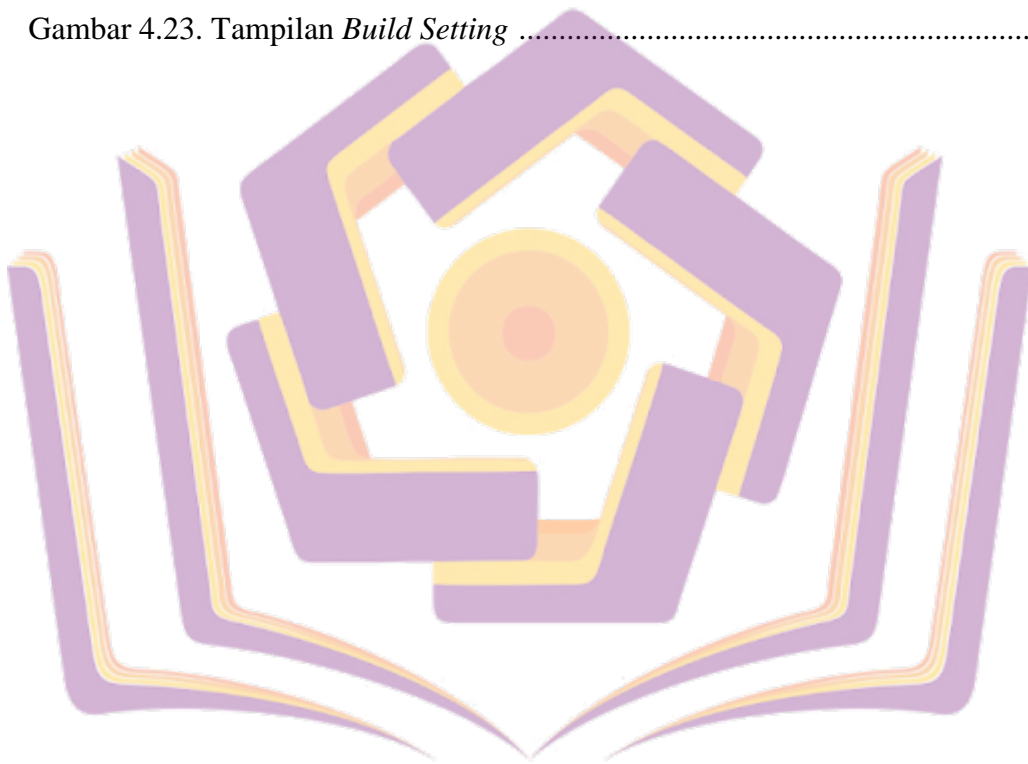
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu	29
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep	41
Tabel 4.2. Perancangan <i>Layout</i>	41
Tabel 4.3. Fungsi Navigasi <i>Button</i>	47
Tabel 4.4. Materi Pembuatan Aplikasi	48
Tabel 4.5. Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	61
Tabel 4.6. Metode Kuesioner	62
Tabel 4.7. Jumlah Titik Respon	63
Tabel 4.8. Hasil Akhir Pengujian Responden	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Mata Uang Asing.....	3
Gambar 2.1. <i>Clash Royale</i>	8
Gambar 2.2. <i>Game World of Warcraft</i>	9
Gambar 2.3. <i>Devil May Cry</i>	10
Gambar 2.4. <i>Pro Evolution Soccer 2018</i>	11
Gambar 2.5. <i>Game SimCity</i>	12
Gambar 2.6. <i>Assassin's Creed</i>	13
Gambar 2.7. <i>Game Candy Crush Saga</i>	13
Gambar 2.8. <i>Game Dota 2</i>	14
Gambar 2.9. <i>Game Educational game for kids – math</i>	17
Gambar 2.10. Logo Android.....	18
Gambar 2.11. Logo <i>Unity 3D</i>	19
Gambar 2.12. Tampilan <i>Unity 3D Free License</i>	22
Gambar 2.13. Tampilan <i>CorelDraw X7</i>	23
Gambar 3.1. Tahap Pengembangan Multimedia.....	35
Gambar 4.1. Desain <i>Layout Spalsh Screen</i>	42
Gambar 4.2. Desain <i>Layout Tampilan Loading</i>	43
Gambar 4.3. Desain <i>Layout Menu Utama</i>	43
Gambar 4.4. Desain <i>Layout Menu Mainkan</i>	44
Gambar 4.5. Desain <i>Layout Menu Pengaturan</i>	45
Gambar 4.6. Desain <i>Layout Pembuat</i>	46
Gambar 4.7. Perancangan Struktur Navigasi.	47
Gambar 4.8. Pembuatan <i>Button</i>	49
Gambar 4.9. Pembuatan Logo Game Tebak Uang	50
Gambar 4.10. Pembuatan <i>Icon Aplikasi</i>	51
Gambar 4.11. Pembuatan Judul Menu Utama	51
Gambar 4.12. Pembuatan <i>Loading Screen</i>	52
Gambar 4.13. Membuat Projek Di <i>Unity 3D</i>	53
Gambar 4.14. Mengubah <i>Texture Type</i>	53

Gambar 4.15. Membuat <i>Splash Screen</i>	54
Gambar 4.16. Membuat <i>New Scene Loading</i>	54
Gambar 4.17. Pembuatan <i>Loading Screen</i>	55
Gambar 4.18. <i>Script Loading</i>	56
Gambar 4.19. Tampilan Pembuatan Menu Utama	57
Gambar 4.20. Menambag UI <i>Button</i>	57
Gambar 4.21. <i>Script Fungsi Button</i>	58
Gambar 4.22. <i>Script Fungsi Button Off Sound</i>	59
Gambar 4.23. Tampilan <i>Build Setting</i>	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Surat Penelitian

