

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENSAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
B. Metode Pengumpulan Data.....	21
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	22
D. Konsep Penelitian .....	27

E. Metode Pengembangan Sistem.....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. <i>Initiations</i> (Inisiasi).....	31
B. <i>Pre-Production</i> (Pra-Produksi).....	32
C. <i>Production</i> (Produksi).....	47
D. <i>Testing</i> (Pengujian).....	60
E. <i>Release</i> (Perilisan).....	63
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



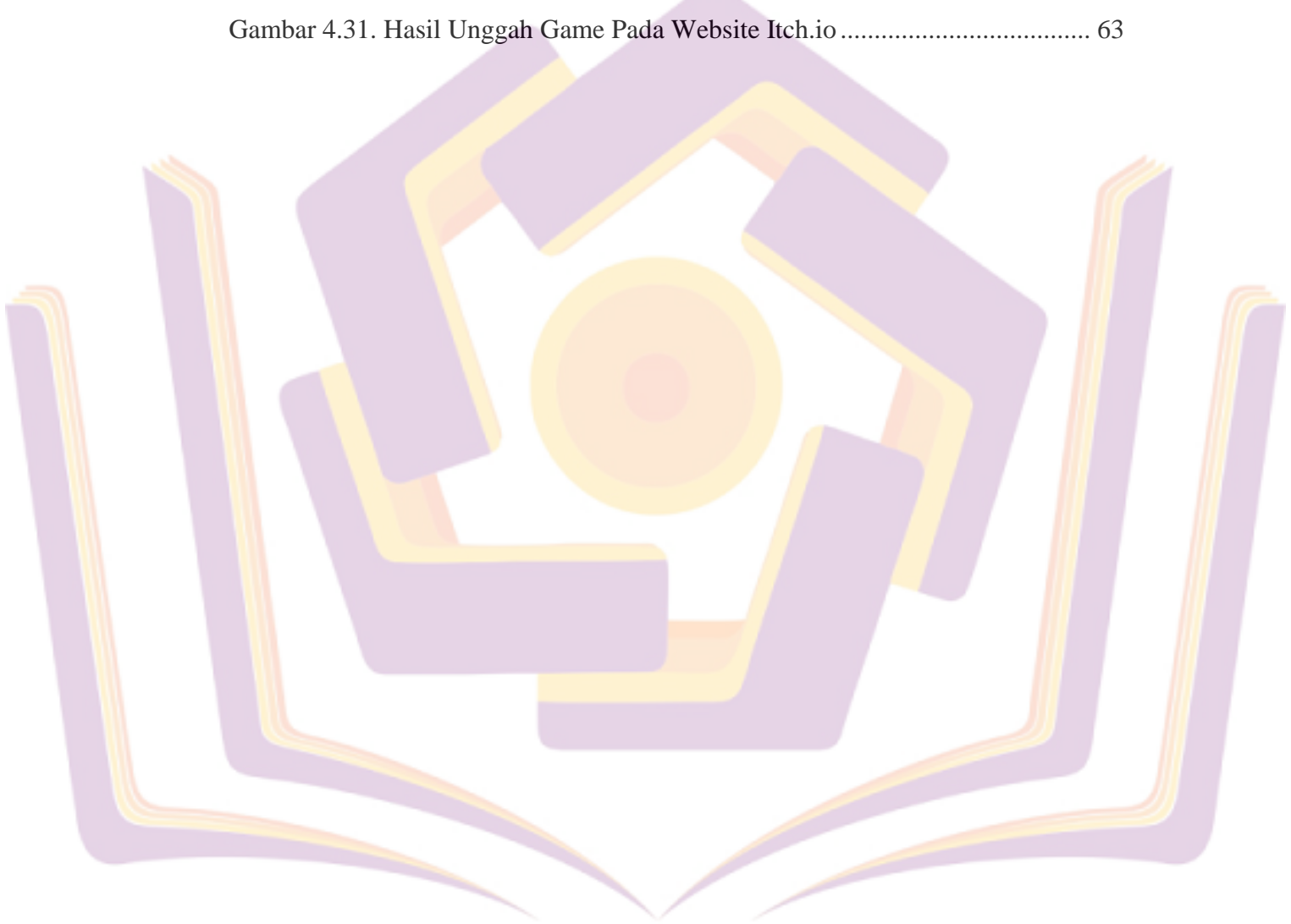
## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Deskripsi Game.....	32
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Main menu .....	33
Tabel 4.3. Use Case diagram Play .....	34
Tabel 4. 4 Use Case diagram Gameplay .....	34
Tabel 4. 5 Daftar Asset yang Digunakan Dalam Game .....	48
Tabel 4. 6 Daftar Asset Model Enemy yang Digunakan Dalam Game .....	50
Tabel 4. 7 Daftar Asset Model Senjata yang Digunakan Dalam Game.....	51
Tabel 4. 8 Daftar Asset Audio Yang Digunakan Dalam Game .....	52
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian User Interface Game .....	61
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Gameplay Game .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Grafik Algoritma Dijkstra .....	12
Gambar 2.2. Grafik Algoritma BFS .....	13
Gambar 2.3. Grafik Algoritma DFS .....	14
Gambar 2.4. Fungsi heuristik .....	15
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	27
Gambar 3.2. Fase Dan Proses <i>GDLC</i> .....	29
Gambar 4.1. Alur Game Tower Defense .....	31
Gambar 4.2. Use Case Game .....	33
Gambar 4.3. <i>Story Board Loading Screen</i> .....	35
Gambar 4.4. Story Board Splash Screen .....	35
Gambar 4.5. Story Board Main menu .....	37
Gambar 4.6. Story Board SETTING.....	37
Gambar 4.7. Tampilan ABOUT .....	38
Gambar 4.8. Story Board Credit .....	38
Gambar 4.9. Story Board EXIT .....	39
Gambar 4.10. Story Board Enemy Level Selection .....	40
Gambar 4.11. Tampilan Enemy Description.....	40
Gambar 4.12. Story Board Level Selection .....	41
Gambar 4.13. Story Board Gameplay .....	43
Gambar 4.14. Story Board Pause .....	44
Gambar 4.15. Story Board Shop .....	45
Gambar 4.16. Story Board Level Finished.....	46
Gambar 4.17. Story Board Game Over.....	47
Gambar 4.18. Contoh Pembuatan Logo Developer Menggunakan CorelDraw....	47
Gambar 4.19. Contoh Pembuatan Model Enemy Menggunakan Blender .....	49
Gambar 4.20. Pembuatan Map Level Desain Menggunakan Unity Editor.....	49
Gambar 4.21. Pembuatan Audio Musik Menggunakan Website BeepBox .....	52
Gambar 4.22. Kode Sumber Enemy .....	53
Gambar 4.23. Kode Sumber Senjata .....	54

Gambar 4.24. Sumber Kode GameManager .....	55
Gambar 4.25. Contoh Pembuatan Enemy Pada Unity Editor .....	56
Gambar 4.26. Contoh Pembuatan Senjata Pada Unity Editor.....	57
Gambar 4. 27 Map Level untuk Drone Enemy Menggunakan Navmesh Link ....	58
Gambar 4. 28 Konfigurasi Navmesh Agent.....	59
Gambar 4. 29 Pembuatan Map Level untuk Wheel Enemy.....	59
Gambar 4.30 Pembuatan Map Level untuk Robot Enemy .....	60
Gambar 4.31. Hasil Unggah Game Pada Website Itch.io .....	63



## DAFTAR LAMPIRAN

Lamprian 1. Kartu Bimbingan

Lamprian 2. Kartu Bimbingan

Lamprian 3. Kartu Bimbingan

Lamprian 4. Referensi Model *Wheel Enemy*

Lamprian 5. *Main Menu Game Tower Defense*

Lamprian 6. Tampilam *Gameplay Drone Enemy*

Lamprian 7. Tampilam *Gameplay Wheel Enemy*

Lamprian 8. Tampilam *Gameplay Robot Enemy*

