

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	5
1. Pengertian <i>Game</i> .....	5
2. Pengertian <i>Game Engine</i> .....	8
3. Pengertian Unity .....	9
4. Bahasa Pemrograman C# .....	11
5. <i>Personal Computer (PC)</i> .....	11
6. Navigasi.....	12

B. Penelitian Sebelumnya.....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	15
B. Metode Pengumpulan Data.....	15
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	16
D. Konsep Penelitian .....	17
E. Metode Pengembangan Sistem .....	20
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Hasil .....	25
1. <i>Development</i> .....	25
2. <i>Testing</i> .....	34
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	35
B. Saran .....	35
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Perbandingan Penelitian.....	14
Tabel 2.2. Tabel <i>Testing</i> .....	34



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Resident Evil 2 .....	5
Gambar 2.2. Elder Scroll.....	6
Gambar 2.3. Age Of Empires.....	7
Gambar 2.4. Far Cry.....	8
Gambar 2.5. Unity.....	10
Gambar 3.1. Konsep Penelitian R&D .....	18
Gambar 3.2. Fase dan Proses GDLC .....	20
Gambar 4.1. Proses import aset anak panah .....	25
Gambar 4.2. Proses memasukkan anak panah kedalam game .....	25
Gambar 4.3. Proses penambahan listing program pada game objek Waypoint Controller.....	30
Gambar 4.4. Salah satu proses penambahan listing program pada game objek Waypoint 1 .....	31
Gambar 4.5. Proses penempatan waypoint .....	32
Gambar 4.6. Hasil penambahan waypoint ke waypoint controller .....	32
Gambar 4.7. Quest marker mengarah ke NPC 1 .....	33
Gambar 4.8. Quest marker mengarah ke NPC 2.....	33
Gambar 4.9. Quest marker mengarah ke NPC 3.....	33

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3. Dokumentasi
- Lampiran 4. Listing Program

