

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR ISTILAH	X
1.PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	3
2.TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 MASA PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA	4
2.2 GAME.....	5
2.3 GAME FPS(FRIST PERSON SHOOTER).....	6
2.2.1 KEUNTUNGAN GAME FPS	6
2.4 UNITY.....	6
2.5 BLENDER.....	7
2.6 ANIMASI 3D	7
2.7 ARTIFICIAL INTELLIGENCE	7
3.ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	8
3.1 ANALISIS SISTEM.....	8
3.1.1 GAMBARAN UMUM SISTEM	8
3.1.2 TARGET PENGGUNA	8
3.1.3 DIAGRAM ALUR SISTEM.....	9
3.2 KEBUTUHAN SISTEM	9
3.2.1 KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	9
3.2.2 KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS	9
3.3 PERANCANGAN SISTEM APLIKASI.....	10
3.3.1 STORY LINE	10
3.3.2 STORY BOARD	11
3.3.3 RANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI.....	14
3.3.4 RANCANGAN MODEL PROGRAM.....	19
3.3.4.1 USECASE DIAGRAM	19

3.3.4.2 SKENARIO DIAGRAM.....	19
3.3.4.3 CLASS DIAGRAM.....	23
3.3.4.4 ACTIVITY DIAGRAM.....	23
4.IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	29
4.1 STRUKTUR KODE.....	29
4.1.1 MINIMUM REQUIREMENTS.....	29
4.2 DESAIN ANTARMUKA APLIKASI.....	29
4.3 PERANCANGAN PENGUJIAN.....	34
4.4 HASIL PENGUJIAN.....	34
4.4.1 TESTING IMPLEMENTASI GAME.....	35
4.4.2 SURVEI PENGGUNAAN APLIKASI.....	36
5.KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
5.1 KESIMPULAN.....	42
5.2 SARAN.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN A: DATA PENGUJIAN.....	44
LAMPIRAN B: SOUR CODE PROGRAM.....	53
LAMPIRAN C: CLASS DIAGRAM.....	66
LAMPIRAN D: LINK DAFTAR PUSTAKA.....	68