

DAFTAR ISI

ABSTRAK	3
ABSTRACT	4
LEMBAR PERSEMBAHAN	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR TABEL	10
PENDAHULUAN	11
Latar Belakang	11
Perumusan Masalah	11
Batasan Masalah	12
Tujuan	12
Metodologi Penyelesaian Masalah	12
Pembagian Tugas Anggota	13
TINJAUAN PUSTAKA	14
Unity3D Game Engine	14
2D Mode	14
User Interface Canvas	14
Action Platformer Puzzle Games	15
Kisah Mundinglaya Di Kusumah	16
Mundinglaya Di Kusumah dan Astramaya Di Kanaya	17
ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI PERMAINAN	18
Informasi Umum	18
Karakter	18
Story	18
Game Loop	20
Mekanik Dasar	20

2D Platformer Movement	20
Pemain dan Musuh/Battle Scene	20
Health System	21
Interactable Objects/Dialog	21
Colletivable Object	21
Power-up	21
Gallery	21
Puzzle Game	21
Game Balancing	21
Menu Flow	23
Art Style	26
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	28
Keterangan	28
Struktur Kode	28
Mockup Tampilan	31
Pengujian Aplikasi	35
Black Box Testing	35
Usability Testing	42
5. KESIMPULAN DAN SARAN	48
DAFTAR PUSTAKA	49