

# Daftar Isi

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>I</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>III</b>
<b>KATAPENGANTAR</b> .....	<b>IV</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>V</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>VI</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>VII</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 TUJUAN.....	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH .....	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA.....	3
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 PERMAINAN TRADISIONAL .....	5
2.2 <i>GAME</i> .....	8
2.3 UNITY .....	8
2.4 BLENDER .....	9
<b>BAB 3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI</b> .....	<b>10</b>
3.1 DESKRIPSI APLIKASI PERMAINAN .....	10
3.2 TEKNOLOGI DAN SUMBER DAYA YANG DIGUNAKAN .....	14
3.3 TAHAPAN RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI.....	15
<b>BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI</b> .....	<b>17</b>
4.1 IMPLEMENTASI .....	17
4.2 STRUKTUR KODE .....	23
4.3 PENGUJIAN BLACKBOX TESTNG .....	24
4.4 PENGUJIAN <i>USABILITY</i> .....	51
<b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>55</b>
5.1 KESIMPULAN .....	55
5.2 SARAN .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>57</b>