

# DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>4</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>5</b>
<b>Kata Pengantar</b>	<b>7</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>8</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>10</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>11</b>
<b>1. Pendahuluan</b>	<b>12</b>
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Perumusan Masalah	13
1.3 Batasan Masalah	13
1.4 Tujuan	13
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah	14
1.6 Pembagian Tugas	15
<b>2. Tinjauan Pustaka</b>	<b>16</b>
2.1 Budaya	16
2.2 Permainan Tradisional	16
2.2.1 Pengertian	16
2.2.2 Manfaat	17
2.3 Bentengan	17
2.4 Genre	18
2.5 Unity3D Game Engine	18
2.6 Photon Unity Network 2	19
<b>3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI PERMAINAN</b>	<b>20</b>
3.1. Informasi Umum	20
3.2. Sistem Arsitektur	20
3.2.1 Gambaran Umum Sistem	21
3.2.2 Target Pengguna	21
3.2.3 Spesifikasi Perangkat Target	21
3.3 Kebutuhan Pengembangan Sistem	21
3.4 Perancangan Model Program	22
3.4.1 Use Case Diagram	22
3.4.2 Use Case Scenario	22
3.5 Perancangan Aplikasi	24
3.5.1 Perancangan Antar Muka	24
3.5.2 Perancangan Level Tinggi	26
3.5.3 Mekanik Game	26
3.5.3 Flowchart	29

<b>4. IMPLEMENTASI PENGUJIAN APLIKASI</b>	<b>30</b>
4.1 Keterangan	30
4.2 Struktur Kode	30
4.3 Tampilan Antar Muka Aplikasi	31
4.4 Pengujian Aplikasi	33
4.4.1 Black Box Testing	33
4.4.2 Usability Testing	36
<b>5. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>40</b>
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>41</b>
<b>LAMPIRAN I :</b>	<b>42</b>
<b>LAMPIRAN II :</b>	<b>43</b>
<b>LAMPIRAN III :</b>	<b>44</b>
<b>LAMPIRAN IIII :</b>	<b>46</b>