

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah(Game Development Life Cycle)	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Permainan Video.....	5
2.2 Legenda Aset Hantu.....	6
2.3 Unity 3D.....	7
2.4 Blender	8
2.5 Visual Studio.....	8
2.6 C#.....	7
2.7 Unity Remote	7
2.8 Figma	9
2.9 Ifinite Design	10
2.10 <i>Game</i> Serupa.....	11
2.10.1 Ritual Sate Gagak	12
2.10.2 Granny.....	12
2.10.3 Misteri Desa Meraung.....	13
2.10.4 Perbandingan Fitur.....	14
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	15

3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	15
3.1.1 Proses Menggali Informasi	15
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna	16
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	16
3.2 Perancangan Aplikasi.....	17
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	24
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	25
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	26
4.1 Keterangan	26
4.2 Struktur kode.....	26
4.3 Mocup Tampilan.....	27
4.4 Struktur kode.....	31
4.4.1 Pengujian Menggunakan Black Box.....	31
4.4.2 Pengujian ke Pengguna	37
4.4.3 Diskusi Hasil Pengujian.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN	43
LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST	45