

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	1
LEMBAR PENGESAHAN .....	2
ABSTRAK.....	3
ABSTRACT.....	4
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL .....	10
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Kebudayaan Daerah di Indonesia .....	5
A. Seni Bertarung Suku Asmat .....	6
B. Pakaian Adat Suku Asmat .....	7
C. Senjata Tradisional Suku Asmat.....	8
2.2 Genre game Kombat .....	8
2.3 Teknologi Yang Digunakan .....	9
1. Unreal Engine.....	9
2. Cinema 4D.....	10
3. Substance 3D Painter .....	11
2.4 Aplikasi Serupa.....	12
1. Ghost of Tsushima .....	12
2. Mortal Kombat.....	13
3. Naruto Ultimate Ninja Storm.....	14
2.5 Perbandingan Fitur .....	15
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN .....	16

3.1	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	16
3.1.1	Proses Menggali Informasi.....	16
3.1.2	Karakteristik Target Pengguna.....	18
3.1.3	Fitur yang Dibutuhkan .....	19
3.2	Perancangan Aplikasi .....	20
3.2.1	Gambaran Umum Aplikasi .....	20
3.2.2	Perancangan Antarmuka Aplikasi .....	21
3.2.3	Perancangan Aplikasi Permainan.....	23
3.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi .....	25
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	25
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	25
BAB IV ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN .....		26
4.1	Implementasi Aplikasi .....	26
4.1.1	Struktur Kode Project.....	26
4.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan .....	27
4.1.3	Hasil Implementasi.....	28
4.2	Pengujian Aplikasi .....	28
4.2.1	Pengujian Kualitas Kode.....	28
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas .....	31
4.2.3	Pengujian ke Pengguna .....	31
4.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		35
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran .....	35
DAFTAR PUSTAKA .....		36
LAMPIRAN A : DOKUMENTASI KEGIATAN .....		38
LAMPIRAN B : PERHITUNGAN USABILITY TESTING.....		39