

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
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Perumusan Masalah.....	2
I.3. Batasan Masalah	2
I.4. Tujuan	2
I.5. Metode Penyelesaian Masalah.....	3
I.6. Pembagian Tugas Anggota.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
II.1 Kebudayaan Makanan Daerah.....	5
II.2 Makanan Daerah Jawa Tengah	5
II.3 Genre <i>Roguelike</i>	7
II.4 Unity Engine	8
II.5 Aseprite	8
II.6 Deskripsi Aplikasi Serupa	8
II.7 Perbandingan Aplikasi Serupa	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	10
III.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	10
III.1.1 Proses Menggali Informasi.....	10
III.2 Perancangan Aplikasi Permainan.....	11
III.2.1 <i>Game Premise</i>	11
III.2.2 <i>Game Story</i>	11
III.2.3 <i>Game Audience</i>	11
III.2.4 <i>Game Scene Flow</i>	11
III.2.5 <i>Game Core Experience</i>	12

III.2.6	<i>Game Mechanics</i>	12
III.2.7	<i>Food Effects</i>	17
III.2.8	<i>Game Core Loop</i>	18
III.2.9	<i>Game Wireframe</i>	19
III.2.10	Rancangan Penyimpanan Data	24
III.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	24
III.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
III.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI		26
IV.1	Implementasi Aplikasi	26
IV.1.1	Struktur Kode Proyek	26
IV.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan.....	27
IV.1.3	Hasil Implementasi.....	29
IV.2	Pengujian Aplikasi	30
IV.2.1	Pengujian Kualitas Kode	30
IV.2.2	Pengujian Fungsionalitas.....	30
IV.2.3	Pengujian Ke Pengguna	34
IV.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		37
V.1	Kesimpulan.....	37
V.2	Saran	37
DAFTAR PUSTAKA.....		38
LAMPIRAN A : <i>USABILITY TEST</i>		40