

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.....	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kebudayaan Indonesia	5
2.1.1 Kebudayaan Wayang	5
2.1.2 Ramayana.....	5
2.2 Side Scrolling	7
2.3 Belajar Wayang	8
2.4 Unity 2D Engine.....	8
2.5 Aplikasi Serupa	9
2.5.1 Castlevania: Symphony Of The Night	9
2.5.2 Shovel Knight : Shovel of Hope	10
2.5.3 Super Mario Bros	10
2.5.4 Perbandingan Fitur	11
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	12
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	12
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	12
3.2 Game Design Document (GDD).....	13

3.2.1	Game Concept and Overview	13
3.2.2	Perancangan Antarmuka Aplikasi	16
3.2.3	Gameplay Mechanic	19
3.2.4	Karakteristik Target Pengguna	20
3.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	21
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	22
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	23
4.1	Implementasi Aplikasi	23
4.1.1	Struktur Kode Project.....	23
4.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan	23
4.1.3	Hasil Implementasi.....	25
4.2	Pengujian Aplikasi	25
4.2.1	Pengujian Kualitas Kode.....	25
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas	26
4.2.3	Pengujian ke Pengguna	30
4.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	33
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	34
5.1	Kesimpulan	34
5.2	Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA	35