

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.5.1 <i>Unity</i>	2
1.5.2 <i>Game</i>	3
1.5.3 Pengembangan	3
1.6 Metode Pengerjaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Solusi-solusi yang telah ada	5
2.2 Penjelasan	6
2.2.1 <i>Game</i>	6
2.2.2 <i>Unity</i>	7
2.2.3 Game Experience Qeuestionaire.....	7
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	8
3.2 Pre-production	8
3.2.1 Quick Ideation	8
3.2.2 Prefabrication Development	11
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	26
4.1 Blueprint Integration.....	26
4.2 Prototype Testing.....	26
4.2.1 Splash Screen Telkom University.....	26
4.2.2 Splash Screen Team	26
4.2.3 Main Menu.....	27
4.2.4 Gameplay	28
4.3 Pengujian	28
4.3.1 Pengujian Permainan	28
4.3.2 Game Experience Questionnaire.....	30
BAB 5 KESIMPULAN.....	34
5.1 Kesimpulan	34
5.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN.....	36