

Daftar Isi

Lembar Pernyataan	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstrak.....	iii
Abstract.....	iv
Lembar Persembahan	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	xi
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
Bab 2 Landasan Teori	5
2.1 <i>Game Engine</i>	5
2.2 <i>Platformer Game</i>	6
2.3 <i>Component Based Software Engineering</i>	7
2.3.1 Pixelizer	11
2.4 Data Driven Programming.....	11
Bab 3 Desain dan Implementasi.....	14
3.1 Pengembangan <i>Game Platfomer</i> pada <i>Non-Data Driven Programming</i>	14
3.2 Rancangan <i>Game Platformer</i>	15
3.2.1 <i>Tilemap</i>	16
3.2.2 <i>Spritesheet</i>	17
3.2.3 <i>Background music dan Sound Effect</i>	18
3.3 <i>Arsitektur Data-driven Game Engine</i>	18

3.4 Class Diagram dan Game Asset Management	22
3.4 Desain Pengujian	25
3.4.1 Perbandingan <i>data-driven game engine</i> dengan pengembangan <i>non data-driven</i>	25
3.4.2 Pengujian data-driven game engine kepada responden.....	25
Bab 4 Pengujian dan Analisis	27
4.1 Pengujian.....	27
4.1.1 Perbandingan antara data-driven dan non data-driven.....	27
4.1.2 Pengujian data-driven game engine kepada responden.....	29
4.2 Analisis	42
4.2.1 Analisis <i>data-driven programming</i> pada pengembangan <i>game 2d-platformer</i>	42
4.2.2 Analisis pengujian <i>data-driven programming</i> pada responden	43
Bab 5 Kesimpulan dan Saran	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
Daftar Pustaka.....	50
Lampiran	52
Lampiran A. Kuisisioner	52
Lampiran B. Manual Penggunaan Game Engine.....	54