

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
BERITA ACARA	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 <i>Game</i> Edukasi	7
2.2.2 <i>Game RPG</i>	7
2.2.3 Gunung Argopura.....	8
2.2.4 Jenis-Jenis <i>Game</i>	9
2.2.5 <i>Genre Game</i>	10
2.2.6 Unsur Unsur <i>Game</i>	14
2.2.7 <i>RPG Maker MV</i>	15
2.2.8 <i>Android</i>	17
2.2.9 <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	18
2.2.10 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Inisiasi	27
3.2 Pra-Produksi	28
3.2.1 Perancangan Desain <i>Game</i>	28
3.2.2 <i>Genre Game</i>	30
3.2.3 <i>GamePlay</i>	30
3.2.4 Karakter	31
3.2.5 Tantangan.....	31
3.3 Produksi	32
3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	32
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	32
3.3.3 Perancangan Sistem.....	33
3.4 Percobaan (<i>Trail</i>)	38
3.5 Pengujian Sistem	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi Desain Tokoh	40

4.2 Pembuatan Animasi	41
4.3 Penambahan Audio Sound.....	42
4.4 Pembuatan kode Script	43
4.5 Build Project	44
4.6 Proses Pembuatan Game	44
4.7 Alur Permainan Game	46
4.8 Tampilan Game	46
4.8.1 Tampilan Menu Utama.....	46
4.8.2 Tampilan Menu Pengaturan.....	47
4.8.3 Tampilan Menu Pengaturan Ketika Bermain	47
4.8.4 Tampilan Menu Toko	48
4.8.5 Tampilan Gameplay	48
4.8.6 Tampilan Game Over	50
4.9 Pengujian Sistem	51
4.9.1 Pengujian Black Box	51
4.9.2 Pengujian Sistem Pada Perangkat.....	52
4.9.3 Pengujian Kuesioner.....	53
BAB V PENUTUP	
1.1 Kesimpulan	59
1.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61