

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN DEWAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Trigonometri	6
2.2. Gim Komputer	7
2.3. Gim Edukasi	7
2.4. Elemen Elemen Gim	7
2.5. Unity3D	9
2.5.1. <i>ScriptableObject</i>	9
2.5.2. <i>Prefab</i>	9
2.6. Balsamiq Wireframe	10
2.7. Diagram.net	10
2.8. <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	10
2.9. Pengujian <i>Black Box</i>	11
2.10. Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>)	12
2.11. Diagram Alir	12
2.12. Penelitian Terdahulu	13
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Kerangka Pemikiran	16
3.2. Instrumen Penelitian	17
3.3. Awal Penelitian	18
3.4. Tahap Pengembangan Aplikasi	19
3.4.1. Inisiasi	19

3.4.1.1. Elemen Formal.....	20
3.4.1.2. Elemen Dramatis.....	21
3.4.2. Pra-Produksi.....	21
3.4.2.1. Perancangan Struktur Navigasi.....	22
3.4.2.2. <i>Mockup</i>	24
3.4.2.3. Diagram Alir	32
3.4.3. Produksi	36
3.4.3.1. Pembuatan Project Unity	37
3.4.3.2. Susunan Direktori Folder Aset.....	38
3.4.3.3. Impor Aset	39
3.4.3.4. Pembuatan <i>Scene</i> MainMenu.....	44
3.4.3.5. Pembuatan Karakter Pemain.....	50
3.4.3.6. Pembuatan Karakter Musuh.....	71
3.4.3.7. Pembuatan Interaksi Objek	82
3.4.3.8. Pembuatan Transisi <i>Scene</i>	93
3.4.3.9. Pembuatan Mode Permainan	94
3.4.3.10. Pembuatan Sistem Audio	120
3.4.3.11. Lanjutan Pembuatan <i>Scene</i> MainMenu	123
3.4.4. Pengujian.....	130
3.4.5. Beta	132
3.4.6. Rilis	133
 BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Pembuatan Aplikasi	134
4.2. Tampilan Permainan Trigo no Bouken.....	135
4.3. Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	146
4.4. Hasil Pengujian Beta.....	148
 BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	152
5.2. Saran	153
DAFTAR PUSTAKA	154
RIWAYAT HIDUP PENULIS	156
LAMPIRAN	