

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR ISTILAH	XIII
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	4
2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 ADAT PERNIKAHAN DI INDONESIA	6
2.2 <i>GAME</i> DAN <i>GAME</i> EDUKASI	7
2.3 <i>GAME</i> MISI <i>ADVENTURE</i>	7
2.4 TEKNOLOGI.....	8
1. <i>Unity</i>	8
2. <i>Object Oriented Programming</i>	8
3. <i>Augmented Reality</i>	8
4. <i>C# (C Sharp)</i>	9
5. <i>Android</i>	9
6. <i>Java Script</i>	9
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	10
3.1 ANALISIS SISTEM	10
3.1.1 GAMBARAN UMUM SISTEM	10
3.1.2 ANALISIS <i>GAME PLAY</i>	10
3.1.3 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	12
3.1.4 ANALISIS KARAKTERISTIK PEMAIN	12
3.1.5 ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA	13
3.2 PERANCANGAN SISTEM	13
3.2.1 <i>STORYBOARD</i>	13
3.2.2 KARAKTER DAN <i>ASSET</i>	16

3.2.2.1	KARAKTER LAKI-LAKI	16
3.2.2.2	KARAKTER PEREMPUAN	16
3.2.2.3	KARAKTER AYAH DARI PEREMPUAN(CALON MERTUA)	17
3.2.2.4	ALAT MUSIK DAERAH.....	18
3.2.2.5	MASAKAN KHAS DAERAH.....	18
3.2.2.6	BANGUNAN KHAS DAERAH (LANDMARK)	19
3.2.2.7	COLLECTIBLE MENU	21
3.2.2.8	FITUR AUGMENTED REALITY	21
3.2.3	FLOW CHART	22
3.2.4	USE CASE.....	30
3.2.5	CLASS DIAGRAM.....	31
3.2.6	ACTIVITY DIAGRAM.....	32
3.3	PERANCANGAN MENU.....	38
3.4	PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM	40
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	48
4.1	KEBUTUHAN PERANGKAT PENGUJIAN	48
4.1.1	Spesifikasi Perangkat Keras(Hardware).....	48
4.1.2	Spesifikasi Perangkat Lunak (Software)	48
4.2	STRUKTUR KODE	48
4.3	PERANCANGAN PENGUJIAN	52
4.3.2	Pengujian pada Fungsionalitas Pilih Karakter	54
4.3.3	Pengujian pada Fungsionalitas Pilih Menu (Collectible Mini Game).....	55
4.3.5	Pengujian pada Fungsionalitas Mini Game Memasak	58
4.3.6	Pengujian pada Fungsionalitas Mini Game Pencarian Bangunan	59
4.3.7	Pengujian pada Fungsionalitas Augmented Reality	61
4.4	HASIL PENGUJIAN	62
4.4.1	Pengujian	62
	Instalasi Game Jombie	63
	Menguji Fungsionalitas Pilih Karakter	64
	Menguji Fungsionalitas Pilih Menu (Collectible Mini Game)	65
	Fungsionalitas Mini Game Bermain Musik	66
	Fungsionalitas Mini Game Memasak.....	67
	Fungsionalitas Mini Game Pencarian Bangunan	69
	Fungsionalitas Augmented Reality.....	70
5.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1	KESIMPULAN.....	72
5.2	SARAN.....	72
	DAFTAR PUSTAKA	73
	LAMPIRAN A	75
	LAMPIRAN B	78
	DAFTAR TABEL	81
	1 – RUANG LINGKUP	82

1.1	IDENTIFIKASI	82
1.2	TINJAUAN SISTEM	82
1.3	TINJAUAN DOKUMEN	83
2	- DOKUMEN RUJUKAN.....	84
3	- LINGKUNGAN UJI <i>SOFTWARE</i>.....	85
3.1	KOMPONEN <i>SOFTWARE</i>	85
3.2	KOMPONEN <i>HARDWARE DAN FIRMWARE</i>	85
3.3	INSTALASI, PENGUJIAN DAN PENGENDALIAN	85
4	- IDENTIFIKASI UJI KUALIFIKASI FORMAL	86
4.1	<i>GAME JOMBIE</i> DAN IDENTIFIKASINYA	86
4.1.1	<i>Persyaratan Umum Pengujian</i>	86
4.1.2	<i>Kelas Pengujian</i>	86
4.1.3	<i>Level Pengujian</i>	86
4.1.4	<i>Definisi Pengujian</i>	87
4.2	JADWAL PENGUJIAN	90
5	- PENCATATAN DAN PENGOLAHAN DATA PENGUJIAN	91
	LAMPIRAN C	92