

# Daftar Isi

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>I</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>IV</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>V</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>VII</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>IX</b>
<b>1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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 .....	3
<b>2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>4</b>
2.1    KERAJAAN SRIWIJAYA .....	4
2.2    KERAJAAN MAJAPAHIT.....	5
2.3    TURN BASED RPG (ROLE-PLAYING GAME).....	7
2.4    UNITY.....	7
<b>3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI</b> .....	<b>8</b>
3.1    ANALISIS SISTEM.....	8
3.1.1    Analisis Sistem Lama .....	8
3.1.2    Analisis Sistem Baru .....	8
3.1.3    Gambaran Umum Sistem.....	8
3.1.4    Arsitektur Sistem.....	9
3.1.5    Kebutuhan Sistem .....	9
3.1.5.1    Analisis Perangkat Keras .....	9
3.1.5.2    Analisis Perangkat Lunak.....	9
3.1.6    Gameplay .....	9
3.1.7    Target User.....	9
3.2    PERANCANGAN SISTEM.....	10
3.2.1    Story board .....	10
3.2.1.1    Storyboard Kerajaan Sriwijaya .....	10
3.2.1.2    Storyboard Kerajaan Majapahit .....	10
3.2.2    Desain karakter dan matriks game .....	10
3.2.3    Desain level game .....	13
3.2.4    Perancangan antar muka .....	16
3.2.4.1    Perancangan Sistem Permainan .....	16
3.2.4.2    Perancangan Head Unit Display (HUD) .....	19
3.2.5    Use Case Diagram .....	22
3.2.6    Sequnce Diagram .....	24
3.2.6.1    Sequence Diagram memainkan permainan dan pilih cerita kerajaan sriwijaya atau majapahit .....	25

3.2.6.2	Sequence Diagram membaca tutorial.....	26
3.2.6.3	Sequence Diagram melihat informasi pembuat .....	27
3.2.6.4	Sequence Diagram Keluar Dari Permainan .....	28
3.2.6.5	Sequence Diagram Melihat Glosarium .....	29
3.2.7	Activity Diagram.....	29
3.2.8	Deployment Diagram .....	31
3.2.9	Class Diagram.....	31
<b>4.</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI .....</b>	<b>32</b>
4.1	STRUKTUR KODE .....	32
4.1.1	Loading.....	32
4.1.2	Transition .....	32
4.1.3	FadeManager .....	32
4.1.4	Cutscene .....	33
4.1.5	Talk.....	33
4.1.6	PlayerStats .....	33
4.1.7	PlayerHealth.....	34
4.1.8	MovingScene.....	34
4.1.9	SPAWN .....	34
4.1.10	playGame .....	35
4.1.11	CameraMovement .....	36
4.1.12	Enemy .....	36
4.1.13	Health.....	36
4.1.14	PlayerMovement .....	37
4.1.15	BattleController .....	37
4.1.16	PlayerBattleController .....	38
4.1.17	GameController .....	39
4.1.18	AdventureController .....	39
4.1.19	PlayerAnimation .....	39
4.1.20	SPAWNBATTLE .....	39
4.1.21	LevelUp .....	40
4.1.22	PlayerStats .....	40
4.2	PERANCANGAN PENGUJIAN .....	41
4.2.1	Instalasi .....	41
4.2.2	Fungsionalitas General.....	41
4.2.3	Antarmuka .....	42
4.3	HASIL PENGUJIAN .....	42
<b>5.</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>49</b>
5.1	KESIMPULAN.....	49
5.2	SARAN .....	49
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
	<b>LAMPIRAN A: DATA PENGUJIAN .....</b>	<b>51</b>
	<b>LAMPIRAN B: STORYBOARD PERMAINAN .....</b>	<b>52</b>