

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
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 Definisi Operasional	3
1.6 Metode Pengerjaan.....	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pertempuran 10 November.....	6
2.2 Unity 3D Game Engine.....	6
2.3 Aoutodesk 3DS Max	7
2.4 Corel Draw X5.....	7
2.5 Adobe Photoshop	7
2.6 FPS (First Person Shooter).....	7
2.7 Multimedia.....	8
2.8 Storyboard.....	8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	9
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	9
3.1.1 Gambaran Sistem Saat ini (atau Produk).....	9
3.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsionalitas.....	10
3.1.3 Pembangunan Sistem.....	11

3.1.4	Alur Navigasi.....	12
3.1.5	Skenario Game.....	13
3.1.6	Storyboard.....	14
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		26
4.1	Implementasi.....	26
4.2	Pengujian	32
4.2.1	Pengujian UI	32
4.2.2	Pengujian Gameplay.....	33
4.2.3	Pengujian Proses Aplikasi.....	34
4.2.4	Pengujian Pencapaian Tujuan	36
BAB 5 PENUTUP		38
5.1	Kesimpulan.....	38
5.2	Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA		39
LAMPIRAN		40