

Daftar Isi

ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
LEMBAR PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR ISTILAH	XII
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 TUJUAN.....	2
1.4 BATASAN MASALAH.....	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	4
1.7 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA.....	5
2. LANDASAN TEORI	6
2.1 <i>BANDUNG LAUTAN API</i>	6
2.2 <i>GAME FPS(FIRST PERSON SHOOTER)</i>	7
2.3 UNITY 3D	8
2.4 3D STUDIO MAX.....	9
2.5 ADOBE PHOTOSHOP	9
2.5 BLACK BOX TESTING	9
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
3.1 ANALISIS KONSEP <i>GAME</i>	10
3.2 ANALISIS <i>GAMEPLAY</i>	10
3.3 ANALISIS KARAKTER	11
3.3.1 Karakter kunci.....	12
3.3.2 Karakter Ramdan	12
3.3.2 Karakter Tentara Sekutu	14
3.4 TARGET USER	14
3.5 KEBUTUHAN SISTEM PENGGUNA.....	15
3.5.2 Kebutuhan minimum	15
3.5.3 Kebutuhan direkomendasikan.....	16
3.6 DESAIN <i>GAME</i>	16
3.6.1 <i>Storyboard game</i>	17
3.6.2 <i>Flowchart Game</i>	22
3.6.3 Desain Level	23
3.6.4 Daftar <i>Asset Game</i>	26
3.7 ANALISIS PERANCANGAN ANTAR MUKA	27
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	28

4.1	LATAR BELAKANG	28
4.1.1	<i>Spesifikasi Perangkat Lunak</i>	28
4.1.2	<i>Spesifikasi Perangkat Keras</i>	28
4.2	IMPLEMENTASI ANTARMUKA	29
4.3	PENGUJIAN	30
4.3.1	<i>Tujuan Pengujian</i>	31
4.3.2	<i>Strategi Pengujian</i>	31
4.3.3	<i>Hasil Pengujian</i>	32
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	36
5.1	KESIMPULAN	36
5.2	SARAN	36
6.	DAFTAR PUSTAKA	37
7.	LAMPIRAN	38