Daftar Isi

ABSTRAK ..... **I**

ABSTRACT ..... **II**

LEMBAR PERSEMBAHAN ..... **III**

KATA PENGANTAR ..... **IV**

DAFTAR ISI ..... **V**

DAFTAR GAMBAR ..... **VIII**

DAFTAR TABEL ..... **VIII**

DAFTAR ISTILAH ..... **X**

1. PENDAHULUAN **1**

1.1 LATAR BELAKANG 1
1.2 PERUMUSAN MASALAH.. 2
1.3 BATASAN MASALAH 2
1.4 BATASAN APLIKASI DAN PERANGKAT 3
1.5 TUJUAN 5
1.6 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH 6
1.7 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA.. 8
1.8 SISTEMATIKA PENULISAN.. 10

2. TINJAUAN PUSTAKA.. ..... **10**

2.1 HIPERAKTIF.. 10
2.2 C# (SEE- SHARP).. 11
2.3 KINECT.. 11
2.4 XAML 11
2.5 SQLITE 11

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.. ..... **12**

3.1 ANALISIS SISTEM.. 12
3.1.1 Gambaran Umum Sistem 12
3.1.2 Analisis Gameplay 12
3.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.. 12
3.2.1 Analisis Kebtuhan Perangkat Keras.. 13
3.2.2 Analisis Kebtuhan Perangkat Lunak.. 13
3.3 ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA.. 13
3.3.1 Fungsionalitas Perangkat Lunak.. 13
3.4 PERANCANGAN SISTEM 14
3.4.1 Perancangan Usecase 14
3.4.2 Perancangan Sequence Diagram 16
3.4.3 Skenario Usecase 19
3.4.4 Kelas Diagram 23
3.5 ARSITEKTUR SISTEM.. 24

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN GAME.. ..... **25**

4.1 IMPLEMENTASI.. 25
4.1.1 Game Programmer 25
4.1.2 Content Designer 31
4.1.3 Commercial Designer 38
4.2 STRUKTUR KODE.. 38
4.2.1 Halaman utama 39

4.2.2 Game 39
4.2.3 Credits 40
4.3 PERANCANGAN PENGUJIAN.. 40
4.4 HASIL PENGUJIAN 40
4.4.1 Hasil Pengujian Dari Segi Desain Antarmuka.. 41
4.4.2 Hasil Pengujian Dari Segi Gameplay.. 47
4.4.3 Hasil Pengujian Dari Segi Kepuasan..... 50
4.4.4 Survey Pengujian Game.. 52
4.4.5 Obervasi / Pengamatan Hasil Pengujian 53

5. KESIMPULAN DAN SARAN.. 55

5.1 KESIMPULAN.. 55
5.2 SARAN.. 55

DAFTAR PUSTAKA.. 56

LAMPIRAN A: DATA PENGUJIAN.. 57

2014-06-1