

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	v
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	xiii
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	3
1.5 Metodologi Pengerjaan	3
1.6 Waktu Pengerjaan	4
Bab 2 Tinjauan Pustaka	5
2.1 Pengertian <i>Game</i>	5
2.2 <i>Game Engine</i>	5
2.3 <i>MultiPlayer Games</i>	6
2.4 <i>Flappy birds</i>	6
2.5 <i>Unity 3D</i>	7
2.6 Bahasa Pemrograman.....	7
2.7 Metode Pengembangan <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	7
2.8 <i>Zetcil Framework Package</i>	10

Bab 3 Analisis dan Perancangan.....	11
3.1 Metodologi Pengerjaan	11
3.1.1 <i>Prototype</i>	11
3.1.2 <i>Pre-Production</i>	18
3.1.3 <i>Production</i>	23
3.1.4 <i>Alpha Testing</i>	29
Bab 4 Implementasi dan Pengujian.....	30
4.1 Implementasi	30
4.1.1 Implementasi <i>Game Flow</i>	30
4.1.2 Implementasi <i>Game Mechanic</i>	42
4.1.2.1 <i>Coind / Point</i>	42
4.1.2.2 <i>Point Health</i>	45
4.1.2.3 <i>Obstacle</i>	47
4.1.2.4 <i>Background Effect</i>	48
4.1.3 Implementasi <i>Character Controller</i>	49
4.1.4 Implementasi 3 Area bermain.....	57
4.1.4.1 Area 1 Bumi.....	57
4.1.4.2 Area 2 Mars	60
4.1.4.3 Area 3 Neptunus	64
4.2 Pengujian.....	66
4.2.1 Perangkat Pengujian.....	66
4.2.2 <i>Game Flow</i>	67
4.2.3 <i>Player Controller</i>	71
4.2.4 <i>Koin / Point</i>	72

4.2.5	<i>System Health</i>	73
4.2.6	<i>Health Point</i>	74
4.2.7	<i>Game over & Complete Game Testing</i>	74
4.2.8	<i>Button Testing</i>	76
Bab 5 Kesimpulan dan saran.....		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	79
Daftar Pustaka.....		80
Lampiran		82
Lampiran A: Waktu Pelaksanaan Proyek Akhir.....		19
Lampiran B: Waktu Pelaksanaan Proyek Akhir		19