

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Tujuan dan Manfaat .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Batasan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.5 Sistematika Penulisan .....</b>	<b>2</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>4</b>
<b>2.1 Permainan Tradisional .....</b>	<b>4</b>
<b>2.2 Permainan Modern .....</b>	<b>5</b>
<b>2.3 Permainan Engklek.....</b>	<b>5</b>
<b>2.4 Unity3D.....</b>	<b>6</b>
<b>2.5 Microsoft Visual Studio .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>9</b>
<b>3.1 Gambaran Umum Sistem .....</b>	<b>9</b>
<b>3.2 Perancangan Sistem .....</b>	<b>10</b>
3.2.1. Skenario Permainan .....	11
3.2.2. Perancangan <i>Environment</i> .....	20
3.2.3 Rancangan Antarmuka.....	22
<b>3.3 Kebutuhan Perancangan Aplikasi .....</b>	<b>23</b>
3.3.1 Kebutuhan Data .....	23
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	23
3.3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
<b>3.4. Keluaran Yang Diharapkan .....</b>	<b>24</b>
<b>3.5. Indikator Pencapaian.....</b>	<b>24</b>

<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>25</b>
<b>4.1 Implementasi.....</b>	<b>25</b>
4.1.1 Tampilan .....	25
4.1.2 Implementasi Fitur-Fitur.....	28
<b>4.2 Skenario Pengujian .....</b>	<b>36</b>
4.2.1 Skenario Pengujian Fungsionalitas Fitur .....	36
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>39</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>39</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>39</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>40</b>