

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Luaran.....	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya	3
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	4
2.2.1 Game	4
2.2.2 Unity 3D	4
2.2.3 Corel Draw	4
2.2.4 Zetcil Framework	4
2.2.5 Text to Speech	4
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	5
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	5
3.1.1 Initiation	5
3.1.1.1 Alat dan Bahan.....	5
3.1.2 Pre-Production.....	6
3.1.2.1 Ide Pembuatan Game	6
3.1.3 Production	11
3.1.3.1 Assets	11
3.1.4 Release.....	24
BAB 4 PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI.....	25
4.1 Implementasi	25
4.1.1 Implementasi Scene Awal	25
4.1.2 Implementasi Tampilan Game	26

4.1.3	Implementasi Panel Menang	27
4.1.4	Implementasi Panel Kalah	28
4.1.5	Implementasi Panel Keluar	28
4.1.6	Implementasi Scene Dialog.....	29
4.1.7	Implementasi scene pengetahuan	30
4.1.8	Implementasi Scene Akhir	32
4.2	Pengujian	32
4.2.1	Pengujian Alpha	32
4.2.2	Pengujian Beta.....	38
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1	KESIMPULAN	40
5.2	SARAN	40
	DAFTAR PUSTAKA	41
	LAMPIRAN	42