

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah(Game Development Life Cycle) .....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Permainan Video.....	5
2.2 Legenda Aset Hantu.....	6
2.3 Unity 3D.....	7
2.4 Blender .....	8
2.5 Visual Studio.....	8
2.6 C#.....	7
2.7 Unity Remote .....	7
2.8 Figma .....	9
2.9 Ifinite Design .....	10
2.10 <i>Game</i> Serupa.....	11
2.10.1 Ritual Sate Gagak .....	12
2.10.2 Granny.....	12
2.10.3 Misteri Desa Meraung.....	13
2.10.4 Perbandingan Fitur.....	14
<b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>15</b>

3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna .....	15
3.1.1 Proses Menggali Informasi .....	15
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna .....	16
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan .....	16
3.2 Perancangan Aplikasi.....	17
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi .....	24
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	25
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	25
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI .....</b>	<b>26</b>
4.1 Keterangan .....	26
4.2 Struktur kode.....	26
4.3 Mocup Tampilan.....	27
4.4 Struktur kode.....	31
4.4.1 Pengujian Menggunakan Black Box.....	31
4.4.2 Pengujian ke Pengguna .....	37
4.4.3 Diskusi Hasil Pengujian.....	39
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>40</b>
5.1 Kesimpulan .....	40
5.2 Saran .....	40
<b>LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN .....</b>	<b>43</b>
<b>LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST .....</b>	<b>45</b>