

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	1
LEMBAR PENGESAHAN .....	2
ABSTRAK.....	3
ABSTRACT.....	4
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL .....	10
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah .....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kebudayaan Indonesia .....	5
2.1.1 Kebudayaan Wayang .....	5
2.1.2 Ramayana.....	5
2.2 Side Scrolling .....	7
2.3 Belajar Wayang .....	8
2.4 Unity 2D Engine.....	8
2.5 Aplikasi Serupa .....	9
2.5.1 Castlevania: Symphony Of The Night .....	9
2.5.2 Shovel Knight : Shovel of Hope .....	10
2.5.3 Super Mario Bros .....	10
2.5.4 Perbandingan Fitur .....	11
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN .....	12
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna .....	12
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	12
3.2 Game Design Document (GDD).....	13

3.2.1	Game Concept and Overview .....	13
3.2.2	Perancangan Antarmuka Aplikasi .....	16
3.2.3	Gameplay Mechanic .....	19
3.2.4	Karakteristik Target Pengguna .....	20
3.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi .....	21
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	22
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	23
4.1	Implementasi Aplikasi .....	23
4.1.1	Struktur Kode Project.....	23
4.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan .....	23
4.1.3	Hasil Implementasi.....	25
4.2	Pengujian Aplikasi .....	25
4.2.1	Pengujian Kualitas Kode.....	25
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas .....	26
4.2.3	Pengujian ke Pengguna .....	30
4.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	33
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN .....	34
5.1	Kesimpulan .....	34
5.2	Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA	.....	35