

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR RUMUS	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1. Latar Belakang	I-1
1.2. Rumusan Masalah	I-4
1.3. Batasan Masalah.....	I-4
1.4. Tujuan Penelitian.....	I-5
1.5. Manfaat Penelitian.....	I-5
1.6. Metodologi Penelitan	I-5

1.7.	Sistematika Penulisan.....	I-2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		II-1
2.1.	Penelitian Terkait (<i>State of The Art</i>).....	II-1
2.2	Matriks Penelitian.....	II-7
2.3.	Kebaruan Penelitian	II-11
2.4.	Landasan Teori	II-11
2.4.1.	Permainan Tradisional Pletokan	II-11
2.4.2.	<i>Game Digital</i>	II-14
2.4.3.	Transformasi ATUMICS.....	II-15
2.4.4.	<i>Game Development Life Cycle</i>	II-17
2.4.5.	<i>System Usability Scale</i>	II-20
2.4.6.	<i>Godot</i>	II-24
2.4.7.	<i>Smartphone</i>	II-24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		III-1
3.1.	Kerangka Penelitian	III-1
3.2.	Pengumpulan Data	III-2
3.2.1.	Waktu Penelitian	III-3
3.2.2.	Tempat Penelitian.....	III-3
3.2.3.	Sumber Data.....	III-3
3.3.	Analisis Permainan Tradisional.....	III-4
3.4.	Pembuatan Aplikasi Permainan.....	III-5

3.5. Evaluasi	III-7
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1. Analisis Permainan Tradisional Menggunakan ATUMICS.....	IV-1
4.1.1. Artefact.....	IV-1
4.1.2. Technique	IV-2
4.1.3. Utility	IV-4
4.1.4. Material	IV-4
4.1.5. Icon.....	IV-4
4.1.6. Concept.....	IV-5
4.1.7. Shape	IV-5
4.1.8. Motivasi.....	IV-5
4.2. Pembuatan Aplikasi Permainan Menggunakan GDLC.....	IV-10
4.2.1. Initiation	IV-10
4.2.2. Pre-Production.....	IV-11
4.2.3. Production	IV-30
4.2.4. Testing	IV-46
4.2.5. Beta.....	IV-52
4.2.6. Release	IV-57
4.3. Evaluasi	IV-57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	V-1
5.1. Simpulan.....	V-1
5.2. Saran.....	V-2

DAFTAR PUSTAKA	1
LAMPIRAN.....	4

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Tradisional Pletokan.....	II-12
Gambar 2.2 Cara kerja pletokan	II-13
Gambar 2.3 Metode ATUMICS.....	II-15
Gambar 2.4 Metode GDLC.....	II-18
Gambar 2.5 Rating dan score SUS.....	II-23
Gambar 3.1 Kerangka Alur Metode Penelitian.....	III-2
Gambar 4.1 Use Case Diagram.....	IV-15
Gambar 4. 2 Activity Diagram.....	IV-21
Gambar 4.3 Background Image	IV-25
Gambar 4.4 Karakter Pemain.....	IV-25
Gambar 4.5 Karakter Red Team	IV-26
Gambar 4.6 Karakter Blue Team (Musuh)	IV-26
Gambar 4.7 Senjata Pletokan	IV-27
Gambar 4.8 Peluru Kertas	IV-27
Gambar 4. 9 TileMap	IV-28
Gambar 4.10 Shoot Icon	IV-28
Gambar 4. 11 Reload Icon	IV-28
Gambar 4.12 Pause Icon	IV-28
Gambar 4.13 Pletok War.....	IV-30
Gambar 4. 14 Blackbox Testing Menu Utama.....	IV-49
Gambar 4. 15 Blackbox Menu Pemilihan Level.....	IV-49

Gambar 4. 16 Blackbox Level Tutorial.....	IV-50
Gambar 4. 17 Blackbox Pengujian Pause	IV-50
Gambar 4. 18 Blackbox Pengujian Win Or Lose Condition.....	IV-51
Gambar 4. 19 Blackbox Menu Trivia	IV-51
Gambar 4. 20 Blackbox Menu Credit	IV-52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Penelitian	II-8
Tabel 2.2 Instrumen System Usability Scale	II-20
Tabel 4.1 Hasil Transisi	IV-7
Tabel 4.2 Identifikasi Aktor	IV-12
Tabel 4.3 Identifikasi Use Case	IV-14
Tabel 4.4 Skenario Menu Utama	IV-16
Tabel 4.5 Skenario Menu Play	IV-17
Tabel 4.6 Skenario Menu Trivia	IV-18
Tabel 4.7 Skenario Menu Credit	IV-19
Tabel 4. 8 Skenario Menu Quit	IV-19
Tabel 4.9 Storyboard	IV-22
Tabel 4. 10 Button Asset	IV-29
Tabel 4.11 Tampilan Main Menu	IV-31
Tabel 4.12 Menu Level Manager	IV-33
Tabel 4.13 Layout Map	IV-34
Tabel 4.14 Capturable Base	IV-36
Tabel 4.15 Source Code Actor	IV-40
Tabel 4.16 Source Code AI	IV-41
Tabel 4.17 Menu Trivia	IV-45
Tabel 4.18 Menu Credit	IV-46
Tabel 4. 19 Rencana Pengujian Black Box	IV-47

Tabel 4.20 Pengujian Black Box Secara Detail	IV-47
Tabel 4.21 Butir Kuisisioner Menggunakan Metode SUS	IV-54

DAFTAR RUMUS

2. 1 Rumus SUS Pernyataan Ganjil	II-22
2. 2 Rumus SUS Pernyataan Genap	II-22
2. 3 Rumus Perhitungan Pernyataan SUS	II-22
2. 4 Rumus Perhitungan Rata-rata SUS	II-23
2. 5 Rumus Slovin	II-23