

## DAFTAR ISI

<i>RESISTOR COLOUR GAME</i> .....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI .....	ix
TAKARIR .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Manfaat .....	3
1.5 Tujuan .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Pengertian Permainan ( <i>Game</i> ) .....	5
2.2 Jenis-jenis <i>Game</i> .....	6
2.3 <i>Genre Game</i> .....	6
2.4 Unsur-unsur <i>Game</i> .....	9
2.5 Pengertian <i>Game</i> Edukasi .....	9
2.6 Dampak <i>Game</i> Edukasi .....	10
2.7 Pemrograman C# .....	11
2.8 Perbandingan C# dengan Bahasa .NET Lain .....	11
2.9 Unity 3D .....	12

2.10	<i>Resistor</i> .....	12
2.11	Warna Pada <i>resistor</i> .....	13
2.12	Kajian Pustaka <i>Game Resistor</i> .....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....		18
3.1.	Metode Penelitian .....	18
3.2.	Tahapan Penelitian.....	18
3.3.	Konsep Utama Desain Permainan ( <i>Game</i> ) .....	19
3.3.1.	Pola Permainan ( <i>Game</i> ) .....	19
3.3.2.	Level game .....	20
3.3.3.	Jenis kesulitan <i>game</i> .....	20
3.3.4.	Penentuan nilai skor .....	21
3.3.5.	Bonus dalam <i>game</i> .....	21
3.4.	Skenario Dalam <i>Game</i> .....	21
3.5.	Rencana pengujian .....	21
BAB IV HASIL DAN ANALISA .....		23
4.1	Implementasi Permainan.....	23
4.2	Penulisan Kode Program.....	23
4.2.1.	Penulisan <i>Script</i> Menu Utama .....	23
4.2.2.	Penulisan <i>Script</i> Menu <i>Help</i> .....	24
4.2.3.	Penulisan <i>Script</i> Menu <i>Highscore</i> .....	25
4.2.4.	Penulisan <i>Script</i> Menu <i>Settings</i> .....	25
4.3	Tampilan Antar Muka.....	26
4.3.1.	Layar Utama .....	26
4.3.2.	Layar <i>Play</i> .....	27
4.3.3.	Layar <i>Highscore</i> .....	31
4.3.4.	Layar <i>Help</i> .....	32
4.3.5.	Layar <i>Settings</i> .....	35
4.3.6.	Keluar Permainan .....	37
4.4.	Hasil Pengujian <i>Black Box</i> .....	37
4.4.1.	Pengujian Menu Utama .....	38
4.4.2.	Pengujian Mulai <i>Game</i> .....	39

4.4.3. Pengujian Menu <i>Highscore</i> .....	39
4.4.4. Pengujian Menu Bantuan ( <i>Help</i> ) .....	39
4.4.5. Pengujian Menu pengaturan ( <i>Settings</i> ).....	39
4.4.6. Pengujian Menu Keluar .....	40
4.5. Analisa .....	40
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>41</b>
5.1. Kesimpulan .....	41
5.2. Saran .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>42</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Unity 3D .....	12
Gambar 2.2. Komponen Resistor dalam berbagai bentuk ukuran .....	13
Gambar 2.3. Urutan warna pada resistor.....	14
Gambar 2.4. Tampilan menu <i>resistor color code game</i> .....	15
Gambar 2.5. Tampilan posisi <i>play</i> pada mode <i>easy</i> .....	16
Gambar 2.6. Akhir permainan.....	16
Gambar 3.1. Ilustrasi pola <i>game</i> .....	20
Gambar 4.1. Script Menu Utama .....	23
Gambar 4.2. Script Menu Utama .....	24
Gambar 4.3. Script Menu <i>Help</i> .....	24
Gambar 4.4. Script Menu <i>Highscore</i> .....	25
Gambar 4.5. Script Menu <i>Settings</i> .....	26
Gambar 4.6. Tampilan layar utama <i>resistor game</i> .....	27
Gambar 4.7. Tampilan layar <i>play</i> .....	28
Gambar 4.8. Tampilan <i>resistor</i> yang membentuk tumpukan.....	29
Gambar 4.9. Saat tumpukan <i>resistor</i> dihilangkan .....	29
Gambar 4.10. Tampilan <i>paused game</i> .....	30
Gambar 4.11. Tampilan pengisian nama perolehan <i>highscore</i> .....	31
Gambar 4.12. Tampilan <i>record highscore</i> .....	31
Gambar 4.13. Layar help halaman pertama .....	32
Gambar 4.14. Layar help halaman kedua.....	33
Gambar 4.15. Layar help halaman ketiga .....	33
Gambar 4.16. Layar help halaman keempat.....	34
Gambar 4.17. Layar help halaman kelima .....	34
Gambar 4.18. Layar help halaman keenam.....	35
Gambar 4.19. Tampilan layar <i>setting</i> .....	35
Gambar 4.20. Tampilan layar pemastian penghapusan <i>record highscore</i> .....	36
Gambar 4.21. Tampilan layar pemastian keluar dari permainan .....	37

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Warna pada <i>resistor</i> .....	14
Tabel 3.1. Rencana pengujian .....	22
Tabel 4.1. Pengujian menu utama .....	38
Tabel 4.2. Pengujian mulai <i>game</i> .....	38
Tabel 4.3. Pengujian menu <i>highscore</i> .....	39
Tabel 4.4. Pengujian menu bantuan .....	39
Tabel 4.5. Pengujian menu pengaturan .....	39
Tabel 4.6. pengujian menu keluar .....	40