

DAFTAR ISI

PROSES PEMBUATAN PURWARUPA PERMAINAN DAKON 3 DIMENSI DENGAN UNITY	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	ix
TAKARIR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Penelitian.....	2
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Konsep Dasar Purwarupa.....	5
2.2 Sejarah Dakon.....	5
2.3 Konsep Pemodelan Sistem.....	15
2.4 <i>Storyboard</i>	16
2.5 Metode Pengembangan Multimedia	16
2.6 CorelDRAW	18

2.7	Unity	18
2.8	Google SketchUp 8.....	19
BAB III	21
METODELOGI PENELITIAN		21
3.1	Analisis kebutuhan.....	21
3.2	Perancangan	22
3.3	Desain Perancangan.....	23
3.3.1	Rancangan Purwarupa Dakon.....	24
3.4	Implementasi.....	40
3.5	Rancangan Pengujian.....	41
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Batasan Implementasi	42
4.2	Implementasi Antarmuka.....	42
4.3	Implementasi Kode Program	45
4.4	Hasil Pengujian Aplikasi	49
4.5	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	52
BAB V	53
KRITIK DAN SARAN		53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

Table 4.1 Daftar Responden.....	50
Table 4.2 Hasil Perhitungan Responden	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan dakon yang memiliki 10 lubang kecil dan 2 lubang besar. ...	7
Gambar 2.2 Papan dakon yang memiliki 12 lubang kecil dan 2 lubang besar. ...	7
Gambar 2.3 Papan dakon yang memiliki 14 lubang kecil dan 2 lubang besar. ...	8
Gambar 2.4 Papan dakon yang memiliki 18 lubang kecil dan 2 lubang besar. ...	8
Gambar 2.5 Papan Dakon Berukiran Naga.	9
Gambar 2.6 <i>Flowchart</i>	11
Gambar 2.7 Lubang yang Dipilih dan Arah Jalannya Biji Dakon.	12
Gambar 2.8 Jatuhnya Biji Terakhir yang Ada Isinya Beserta Langkah Berakhir.	13
Gambar 2.9 Hasil Pembagian Skor dan Pemenang.....	14
Gambar 2.10 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	15
Gambar 2.11 <i>Unity</i>	19
Gambar 2.12 Google <i>SketchUp8</i>	20
Gambar 3.1 Model pengembangan air terjun (<i>waterfall</i>)	22
Gambar 3.2 Desain Perancangan Sistem	23
Gambar 3.3 Pembuatan Objek Papan.....	24
Gambar 3.4 Hasil Objek Papan Dakon	25
Gambar 3.5 Proses Pembuatan Biji Dakon 3 Dimensi	25
Gambar 3.6 Hasil Pembuatan Biji Dakon 3 Dimensi	26
Gambar 3.7 Halaman Utama Permainan Dakon 3 Dimensi	27
Gambar 3.8 Halaman Instruksi Permainan Dakon 3 Dimensi	28
Gambar 3.9 Halaman Permainan	28
Gambar 3.10 Halaman Menu Ketika Tombol Kanan Bawah di Klik	29
Gambar 3.11 Halaman Hasil Permainan.....	29
Gambar 3. 12 Pembuatan Antarmuka Menu Utama Permainan Dakon 3D	30
Gambar 3.13 Pembuatan Antarmuka Instruksi Permainan Dakon 3D	31
Gambar 3.14 Proses Penambahan Tombol Menu di Antarmuka Permainan.....	32
Gambar 3.15 Proses Pembuatan Menu	32
Gambar 3.16 Menu Hasil Permainan	33
Gambar 3.17 <i>Bounding</i>	33

Gambar 3. 18 Proses <i>Texturing</i> Lantai.....	34
Gambar 3.19 Proses <i>Texturing</i> Papan	35
Gambar 3.20 Proses <i>Texturing</i> Biji.....	35
Gambar 3.21 <i>Use Case Diagram</i>	36
Gambar 3.22 <i>Activity Diagram</i> Pemain 1 Menang	37
Gambar 3.23 <i>Activity Diagram</i> Instruksi	38
Gambar 3.24 <i>Activity Diagram</i> Keluar	38
Gambar 3.25 <i>Flowchart System</i>	39
Gambar 4.1 Halaman Awal.....	43
Gambar 4.2 Halaman Permainan	44
Gambar 4.3 Halaman Menu	44
Gambar 4.4 Halaman Instruksi	45
Gambar4. 5 Halaman Hasil.....	45