

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERNYATAAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
A. <i>Game</i>	5
B. Elemen Dasar Pembuatan Game.....	7
C. Proses Kemahasiswaan.....	9
D. RPG (<i>Role Playing Game</i>).....	9
BAB III PEMBAHASAN.....	11
A. Perancangan.....	11
B. Implementasi.....	21

C. Uji Coba Aplikasi.....	41
BAB IV PENUTUP.....	42
Kesimpulan.....	42
Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. SDLC Prototype.....	11
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	14
Gambar 3.3 <i>Sequance</i> Mulai.....	15
Gambar 3.4 <i>Sequance</i> Lanjutkan.....	16
Gambar 3.5 <i>Squance Menu</i> Pengaturan.....	17
Gambar 3.6 <i>Actvfity</i> Diagram.....	19
Gambar 3.7 Rencana Layout Aplikasi.....	20
Gambar 3.8. Desain Antarmuka Halaman Awal.....	21
Gambar 3.9. Pemain Meminta Izin.....	22
Gambar 3.10. Pemain Keluar Dari Rumah.....	23
Gambar 3.11. Pemain Memasuki Labirin.....	24
Gambar 3.12. Pemain Memasuki Halaman depan Kampus.....	25
Gambar 3.13. Pemain Bertanya Informasi ke FO (<i>Front Office</i>).....	26
Gambar 3.14. Pemain Kembali Kerumah.....	27
Gambar 3.15 Pemain Setelah Melewati Labirin.....	28
Gambar 3.16 Bertemu Dengan Orangtua.....	29
Gambar 3.17 Setelah Berunding Pemain Tidur.....	30
Gambar 3.18 Pemain Berpamitan Dengan Orangtua.....	31
Gambar 3.19 Pemain Menuju Perjalanan Kampus.....	32
Gambar 3.20 Pemain melakukan konfirmasi pendaftaran.....	33
Gambar 3.21 bagian FO(<i>Front Office</i>) memberikan arahan.....	34

Gambar 3.22 Bertemu dengan Ketua <i>Lab Computer</i>	35
Gambar 3.23 Dijelaskan Tata Tertib di <i>Lab Computer</i>	36
Gambar 3.24 Pemain Akan bertemu Penjaga Perpustakaan.....	37
Gambar 3.25 Penjaga Perpustakaan Menjelaskan Apa itu PKL.....	38
Gambar 3.26 Pemain Menyapa Pak slamet.....	39
Gambar 3.27 Kembali ke lantai 1.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Uji Coba Aplikasi.....	41
----------------------------------	----