

Daftar Isi

| | |
|---|-----|
| SKRIPSI..... | 1 |
| SKRIPSI..... | 1 |
| Persetujuan Dosen Pembimbing Tugas Akhir | iii |
| Persetujuan Tim Penguji Tugas Akhir | iv |
| ABSTRACT..... | v |
| ABSTRAK | vi |
| Kata Pengantar | vii |
| Daftar Isi..... | ix |
| Daftar Gambar..... | xi |
| Daftar Tabel | xii |
| 1. BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Metodologi | 3 |
| 2. BAB II LANDASAN TEORI..... | 5 |
| 2.1 Heather Chandler’s <i>Game Development Life Cycle</i> | 5 |
| 2.2 <i>Role-Playing Games</i> | 6 |
| 2.3 Ren’Py..... | 7 |
| 2.4 <i>GameFlow Evaluation</i> | 8 |
| 3. Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... | 11 |
| 3.1 Informasi Umum | 11 |
| 3.2 Cerita dan Alur Gim..... | 11 |
| 3.2.1 Senjata | 15 |
| 3.2.2 Status dan Level | 16 |
| 3.2.3 Menu Peta | 18 |
| 3.2.4 Blackmarket | 19 |
| 3.3 <i>Battle System</i> | 19 |
| 3.4 Daftar Musuh | 21 |
| 3.4.1 <i>Soldier Level 1</i> | 21 |

| | |
|---|----|
| 3.4.2 <i>Soldier Level 2</i> | 22 |
| 3.4.2 <i>Soldier Level 3</i> | 23 |
| 3.4.2 Aldos Hilther | 25 |
| 3.5 Daftar Karakter | 26 |
| 3.5.1 Alex Torador | 26 |
| 3.5.2 Yume | 26 |
| 3.6 Lokasi dalam Gim | 28 |
| 3.6.1 <i>Town Hall</i> | 28 |
| 3.6.2 <i>Shop</i> | 29 |
| 3.6.4 <i>Story</i> | 33 |
| 3.7 Metode perancangan penelitian | 33 |
| 4. Bab 4 Implementasi Aplikasi dan Hasil Pengujian Aplikasi | 34 |
| 4.1 Implementasi aplikasi | 34 |
| 4.1.1 <i>Production</i> | 34 |
| 4.1.2 <i>Testing</i> | 51 |
| 4.1.3 <i>Post-Production</i> | 51 |
| 4.2 Evaluasi | 51 |
| 5. Bab V Kesimpulan dan Saran Pengembangan | 54 |
| 5.1 Kesimpulan | 54 |
| 5.2 Saran | 54 |
| 6. Referensi | 55 |
| 7. LAMPIRAN 1 HASIL PENGOLAHAN DATA KUISIONER | 1 |
| 8. LAMPIRAN 2 <i>SOURCE CODE</i> | 1 |

Daftar Gambar

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Metode pengembangan gim oleh Heather Chandler..... | 5 |
| Gambar 3.1 flowchart gim Story of Alex : Legend of NoOne..... | 12 |
| Gambar 3.2 Use Case Diagram Story of Alex : Legend of NoOne..... | 13 |
| Gambar 3.3 Activity diagram sistem progresi level..... | 17 |
| Gambar 3.4 Konsep dari peta gim..... | 18 |
| Gambar 3.5 Activity diagram battle system..... | 20 |
| Gambar 3.6 Soldier Level 1..... | 21 |
| Gambar 3.7 Soldier Level 2..... | 22 |
| Gambar 3.8 Soldier level 3..... | 24 |
| Gambar 3.9 Aldos Hilther..... | 25 |
| Gambar 3.10 Alex Torador..... | 26 |
| Gambar 3.11 Yume..... | 27 |
| Gambar 3.12 Town Hall pada peta..... | 28 |
| Gambar 3.13 Konsep sistem bertatung..... | 29 |
| Gambar 3.14 Tampilan Shop pada peta..... | 30 |
| Gambar 3.15 Tampilan Blackmarket pada peta..... | 30 |
| Gambar 3.16 Konsep UI pada Shop dan Blackmarket..... | 31 |
| Gambar 3.17 Activity diagram shop dan blackmarket..... | 32 |
| Gambar 3.18 Tampilan Story pada peta..... | 33 |
| Gambar 4.1 Tampilan utama Ren'Py..... | 35 |
| Gambar 4.2 Tampilan ketika memasukan nama proyek pada Ren'Py..... | 36 |
| Gambar 4.3 Tampilan opsi resolusi proyek pada Ren'Py..... | 37 |
| Gambar 4.4 Tampilan pemilihan tema pada Ren'Py..... | 38 |
| Gambar 4.5 Tampilan Ren'Py ketika memproses pembuatan proyek..... | 39 |
| Gambar 4.6 Kode konstruktor object player..... | 40 |
| Gambar 4.7 Kode konstruktor object npc..... | 41 |
| Gambar 4.8 Kode konstruktor pada object weapon..... | 42 |
| Gambar 4.9 Kode konstruktor untuk objek item..... | 42 |
| Gambar 4.10 Kode konstruktor pada objek enemy..... | 43 |
| Gambar 4.11 Kode deklarasi objek-objek berdasarkan tipe objeknya..... | 44 |
| Gambar 4.12 Kode fase pre-battle..... | 45 |
| Gambar 4.13 Kode untuk battle..... | 46 |
| Gambar 4.14 Kode jalanya pertarungan..... | 47 |
| Gambar 4.15 Kode untuk reward pemain ketika menang..... | 49 |
| Gambar 4.16 Kode ketika pemain kalah..... | 50 |

Daftar Tabel

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Daftar senjata yang dijual | 15 |
| Tabel 3.2 Daftar level serta status setiap level..... | 16 |
| Tabel 3.3 Daftar item yang dijual dalam gim | 19 |
| Tabel 3.4 Status soldier level 1 | 22 |
| Tabel 3.5 Status soldier level 2 | 23 |
| Tabel 3.6 Status soldier level 3 | 24 |
| Tabel 3.7 Status Aldos Hilther | 25 |
| Tabel 4.1 Hasil dari pengujian blackbox testing pada gim | 52 |

