

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas kasih dan anugerah-Nya sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Laporan tugas akhir ini membahas tentang pembuatan *game fps fire assault* yang bisa diharapkan memberikan dampak positif dan mengubah cara pandang yang salah mengenai game. Penulis juga tak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga dapat menunjang terlaksananya pembuatan game dan laporan tugas akhir ini. Pihak-pihak tersebut ialah:

1. Ibu Debby Paseru, ST., MMSI., M.Ed. selaku Dekan Fakultas Teknik.
2. Ibu Angreine Kewo, S.T., M.Sc. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak Dr. Ir. Rinaldi Munir, M.T. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang bermanfaat bagi penulis.
4. Bapak Gerard Rawis, S.T., M.M. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang bermanfaat bagi penulis.
5. Immanuela Saputro, S.Si. selaku dosen Co. Pembimbing.
6. Keluarga yang telah memberikan begitu banyak dukungan.
7. Teman-teman yang telah membantu memberikan semangat.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, tidak terlepas dari kekurangan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik dari pembaca.

Manado, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Judul Laporan	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan.....	iii
<i>Abstract</i>	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah	3
1.5.1 Ruang Lingkup	3
1.5.2 Batasan Masalah	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Game.....	7
2.1.1 Genre Game	7
2.1.2 Elemen-elemen Game.....	15
2.2 Multimedia	16
2.2.1 Komponen Multimedia.....	16
2.3 FPS (First Person Shooter)	19
2.3.1 Elemen-elemen FPS.....	21
2.4 Unity 3D	21
2.5 Java Script	23
2.6 Metode Pengembangan Sistem.....	24
2.6.1 Alasan Penggunaan SDLC	24
2.6.2 Tahapan metodologi SDLC	25
2.6.2.1 Fase 1: Perencanaan	25
2.6.2.2 Fase 2: Analisis.....	26
2.6.2.3 Fase 3: Perancangan	26
2.6.2.4 Fase 4: Implementasi.....	27
2.6.2.5 Fase 5: Pengujian.....	27
2.6.2.6 Fase 6: Pemeliharaan	28
2.6.3 Peralatan Pendukung SDLC	28
2.6.3.1 <i>Flowchart</i>	28
BAB III Analisis	30

3.1	Perencanaan.....	30
3.1.1	Klarifikasi Permintaan.....	30
3.1.2	Menentukan Tujuan dan Batasan Masalah.....	30
3.1.3	Studi Kelayakan.....	30
3.1.4	Menetapkan Tujuan Proyek, Sasaran Proyek dan Ruang Lingkup Proyek.....	33
3.1.5	Rekomendasi Proyek.....	33
3.1.6	<i>ProjectPlan</i>	34
3.2	Analisis.....	34
3.2.1	Identifikasi Masalah, Kesempatan dan Arahan dengan terperinci.....	34
3.2.2	Analisis Sistem.....	35
3.2.2.1	<i>Flowchart</i> Sistem.....	35
3.2.3	Daftar Persyaratan Sistem dan Pengguna.....	36
3.2.3.1	Persyaratan Fungsional Sistem dan Pengguna.....	36
3.2.3.2	Persyaratan Non-Fungsional Sistem Pengguna.....	36
BAB IV	PERANCANGAN.....	37
4.1	Perancangan.....	37
4.1.1	Rancangan Modul Program.....	37
4.1.2	Rancangan Mekanisme Game.....	38
4.1.3	Rancangan Antarmuka.....	38
BAB V	IMPLEMENTASI.....	43
5.1	Implementasi.....	43
5.1.1	Lingkungan Implementasi Sistem.....	43
5.1.1.1	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	43
5.1.2	Batasan Implementasi.....	43
5.1.3	Implementasi Antarmuka.....	44
5.1.3.1	Tampilan Menu Utama.....	44
5.1.3.2	Tampilan <i>Form Play Game</i>	45
BAB VI	Pengujian.....	46
6.1	Pengujian.....	46
6.1.1	Tujuan Pengujian.....	46
6.1.2	Kriteria Pengujian.....	46
6.1.3	Kasus Pengujian.....	46
6.1.4	Pelaksanaan Pengujian.....	47
BAB VII	Kesimpulan dan Saran.....	48
7.1	Kesimpulan.....	48
7.2	Saran.....	48
	DAFTAR PUSTAKA.....	49
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	31
Tabel 3.2. Kelayakan Penjadwalan	32
Tabel 3.3. <i>Cause-Effect Matrix</i>	34
Tabel 4.1. Deskripsi Menu Utama	39
Tabel 4.2. Deskripsi Mulai Game	40
Tabel 4.3. Deskripsi Pengaturan	41
Tabel 4.4. Deskripsi Bantuan	42
Tabel 5.1. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	43
Tabel 5.2. Kode Program Tampilan Menu Utama.....	44
Tabel 5.3. Kode Program Tampilan <i>From Play Game</i>	45
Tabel 6.1. Kasus Pengujian.....	47
Tabel 6.2. Pelaksanaan Pengujian.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Sistem	35
Gambar 4.1. Modul Menu Utama	37
Gambar 4.2. <i>Form</i> Menu Utama	38
Gambar 4.3. <i>Form</i> Mulai Game	39
Gambar 4.4. <i>Form</i> Pengaturan	40
Gambar 5.1. Tampilan Menu Utama	44
Gambar 5.2. Tampilan <i>form play game</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	<i>Project Plan</i>	A-1
------------	---------------------------	-----

