

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Rancangan	3
1.3. Batasan Rancangan	4
1.4. Spesifikasi Rancangan	5
1.5. Kegunaan Rancangan	7
1.6. Rancangan yang Sudah Dibuat.....	8
BAB II LANDASAN TEORITIK	11
2.1. Game yang Dirancang	11
2.2. Dasar Teori	12
2.2.1. Metode Perancangan.....	13
2.2.2. Proses Pembuatan	15
2.2.3. <i>Genre Game</i>	16
2.2.4. <i>Environment</i>	19
2.2.5. <i>Keyboard</i> dan Jenis-jenisnya	19

2.2.6. Teknik Mengetik.....	22
2.2.7. Huruf, Kata, dan Kalimat	23
2.2.8. <i>JavaScript</i>	24
2.2.9. <i>PHP</i>	25
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN	27
3.1. Rancangan Sistem	27
3.1.1. <i>High Concept</i>	28
3.1.2. <i>Gameplay</i>	30
3.1.3. <i>Story</i>	46
3.1.4. <i>Audience</i>	47
3.1.5. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	47
3.1.6. Rancangan Tampilan	49
3.1.7. Rancangan Website.....	58
3.2. Pembuatan <i>Game</i>	60
3.2.1. Perangkat Keras	61
3.2.2. Perangkat Lunak.....	61
3.2.3. Komponen Grafis	61
3.2.4. Pembuatan <i>Gameplay</i>	62
3.2.5. Pembuatan <i>Website</i>	74
3.2.6. Komponen Musik dan Efek Suara	77
3.3. Perubahan Rancangan	77
BAB IV PENGUJIAN	85
4.1. Metode Pengujian	85
4.2. Perangkat Pengujian	86
4.3. <i>Blackbox Test</i>	88
4.4. <i>Alpha Test</i>	92
4.5. <i>Beta Test</i>	93
4.6. Pembahasan Hasil Pengujian	94
BAB V KESIMPULAN	101
5.1. Kesimpulan.....	101

5.2. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	106
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	183

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Rancangan Tombol <i>Keyboard</i> Yang Digunakan	32
Tabel 2 Tabel Rincian Karakter Musuh	34
Tabel 3 Peluang Kemunculan Objek Yang Dijatuhkan Musuh	37
Tabel 4 Tabel Daftar <i>Achievement</i> yang Ada di Dalam <i>Game</i>	43
Tabel 5 Tabel Perhitungan Skor	46
Tabel 6 Tabel Spesifikasi Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak	48
Tabel 7 Tampilan Objek <i>Health</i> dan <i>Bonus Skill</i>	63
Tabel 8 Tampilan Objek <i>Achievements</i>	63
Tabel 9 Rincian Perubahan Karakteristik Musuh	78
Tabel 10 Perbandingan Perubahan Karakter	79
Tabel 11 Perubahan Susunan Kata yang Muncul	82
Tabel 12 Pengujian Kompatibilitas	87
Tabel 13 Hasil <i>Alpha Testing</i>	93
Tabel 14 Tabel Rincian Level	106
Tabel 15 Waktu/ <i>Timestamp</i> Kemunculan Musuh	107
Tabel 16 Tabel Kamus Kata atau Word Dictionary	108
Tabel 17 Komponen Musik dan <i>Sound Effect</i> Yang Digunakan	124
Tabel 18 Tabel Data Diri Responden	147
Tabel 19 Hasil Kuesioner <i>Gameplay</i> Responden Bagian 1	148
Tabel 20 Hasil Kuesioner <i>Gameplay</i> Responden Bagian 2	155

Tabel 21 Hasil Kuesioner Tingkat Kesulitan Level Bagian 1	162
Tabel 22 Hasil Kuesioner Tingkat Kesulitan Level Bagian 2	163
Tabel 23 Tabel Perbandingan Skor Pemain yang Meningkat	172
Tabel 24 Tabel Perbandingan Skor Pemain yang Menurun.....	174
Tabel 25 Tabel Perbandingan Akurasi Mengetik Pemain yang Meningkat	178
Tabel 26 Tabel Perbandingan Akurasi Mengetik Pemain yang Menurun	179

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 <i>The Typing of The Dead</i>	9
Gambar 2 <i>Typing Ninja</i>	10
Gambar 3 Keyboard <i>QWERTY</i>	20
Gambar 4 Keyboard <i>DVORAK</i>	21
Gambar 5 Keyboard <i>KLOCKENBERG</i>	22
Gambar 6 Ilustrasi Mengetik 10 Jari/ <i>Touch Typing</i>	23
Gambar 7 Rancangan <i>State Transition Diagram</i> pada <i>Game Prison Popper</i>	29
Gambar 8 Desain Karakter Utama Pemain	33
Gambar 9 Desain Karakter Musuh Tipe Regular	34
Gambar 10 Desain Karakter Musuh Tipe Thief	35
Gambar 11 Desain Karakter Musuh Tipe Brute	35
Gambar 12 Desain Karakter Musuh Tipe Raider.....	35
Gambar 13 Desain Karakter Musuh Tipe Boomer	36
Gambar 14 Ikon Nyawa/ <i>Health</i> Pemain	38
Gambar 15 Ikon Tombol <i>Bonus Skill</i>	38
Gambar 16 Desain <i>Background</i> Pada Level 1	39
Gambar 17 Desain <i>Background</i> Pada Level 2	39
Gambar 18 Desain <i>Background</i> Pada Level 3	40
Gambar 19 Desain <i>Background</i> Pada Level 4	40
Gambar 20 Desain <i>Background</i> Pada Level 5	41

Gambar 21 Desain <i>Background</i> Pada Level 6	41
Gambar 22 Rancangan Tampilan Modul <i>Log In</i>	49
Gambar 23 Rancangan Tampilan Modul <i>Create User</i>	50
Gambar 24 Rancangan Tampilan Modul <i>Home</i>	51
Gambar 25 Rancangan Tampilan Modul <i>Select Level</i>	51
Gambar 26 Rancangan Tampilan Modul <i>How to Play</i>	52
Gambar 27 Rancangan Tampilan Modul <i>Evaluation</i>	53
Gambar 28 Rancangan Tampilan Modul <i>Defeat</i>	54
Gambar 29 Rancangan Tampilan Modul <i>Finish</i>	55
Gambar 30 Rancangan Tampilan Modul <i>Pause</i>	55
Gambar 31 Rancangan Tampilan Modul <i>Play History</i> Bagian <i>Level History</i>	56
Gambar 32 Rancangan Tampilan Modul <i>Play History</i> Bagian <i>Stats</i>	57
Gambar 33 Rancangan Tampilan Modul <i>Achievements</i>	57
Gambar 34 Rancangan Tampilan Halaman <i>Play</i>	59
Gambar 35 Rancangan Tampilan Halaman <i>Contact</i>	60
Gambar 36 Tampilan Karakter Pemain	66
Gambar 37 Tampilan Karakter Musuh Regular	67
Gambar 38 Tampilan Karakter Musuh Thief	67
Gambar 39 Tampilan Karakter Musuh Brute	67
Gambar 40 Tampilan Karakter Musuh Raider	68
Gambar 41 Tampilan Karakter Musuh Boomer	68
Gambar 42 Ikon <i>Health</i> yang Digunakan Dalam <i>Game</i>	80

Gambar 43 Contoh Pengujian Perangkat <i>Game “Prison Popper”</i>	88
Gambar 44 Rancangan Tampilan Modul Permainan	115
Gambar 45 Tampilan <i>Log In</i>	116
Gambar 46 Tampilan <i>Register</i>	116
Gambar 47 Tampilan <i>Main Menu</i>	117
Gambar 48 Tampilan <i>How to Play</i>	117
Gambar 49 Tampilan <i>Play History</i> Bagian <i>Level History</i>	118
Gambar 50 Tampilan <i>Play History</i> Bagian <i>Stats</i>	118
Gambar 51 Tampilan <i>Achievements</i>	119
Gambar 52 Tampilan <i>Select Level</i>	119
Gambar 53 Tampilan Permainan	120
Gambar 54 Tampilan <i>Evaluation</i> Pada <i>Level 1</i>	120
Gambar 55 Tampilan <i>Finish</i>	121
Gambar 56 Tampilan <i>Defeat</i>	121
Gambar 57 Tampilan Halaman <i>Play</i>	122
Gambar 58 Tampilan Halaman <i>Contact</i>	123
Gambar 59 Kuesioner yang Diisi Oleh Responden James Wijaya	125
Gambar 60 Kuesioner yang Diisi Oleh Responden Felix Chandra	136
Gambar 61 Diagram Jawaban Responden Untuk Pertanyaan 1	164
Gambar 62 Diagram Jawaban Responden Untuk Pertanyaan 2	165
Gambar 63 Diagram Jawaban Responden Untuk Pertanyaan 3	165
Gambar 64 Diagram Jawaban Responden Untuk Pertanyaan 5	166

Gambar 65 Diagram Jawaban Responden Untuk Pertanyaan 6.....	166
Gambar 66 Diagram Tingkat Kesulitan “Prison Popper” <i>Level 1</i>	167
Gambar 67 Diagram Tingkat Kesulitan “Prison Popper” <i>Level 2</i>	167
Gambar 68 Diagram Tingkat Kesulitan “Prison Popper” <i>Level 3</i>	168
Gambar 69 Diagram Tingkat Kesulitan “Prison Popper” <i>Level 4</i>	168
Gambar 70 Diagram Tingkat Kesulitan “Prison Popper” <i>Level 5</i>	169
Gambar 71 Diagram Tingkat Kesulitan “Prison Popper” <i>Level 6</i>	169
Gambar 72 Diagram Jawaban Responden Untuk Pertanyaan 13.....	170
Gambar 73 Diagram Jawaban Responden Untuk Pertanyaan 14.....	170
Gambar 74 Diagram Jawaban Responden Untuk Pertanyaan 15.....	171
Gambar 75 Diagram Jawaban Responden Untuk Pertanyaan 20.....	171
Gambar 76 Grafik Peningkatan Skor Pemain.....	175
Gambar 77 Grafik Peningkatan Akurasi Mengetik.....	181

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 DESAIN MISI/LEVEL	106
LAMPIRAN 2 KAMUS KATA.....	108
LAMPIRAN 3 DESAIN TAMPILAN PERMAINAN.....	115
LAMPIRAN 4 TAMPILAN <i>GRAPHICAL USER INTERFACE</i> PADA <i>GAME</i>	116
LAMPIRAN 5 TAMPILAN <i>FRONT END</i> PADA WEBSITE.....	122
LAMPIRAN 6 KOMPONEN MUSIK DAN <i>SOUND EFFECT</i>	124
LAMPIRAN 7 PENGISIAN KUESIONER.....	125
LAMPIRAN 8 HASIL KUESIONER <i>BETA TESTING</i> GAME “PRISON POPPER”	147
LAMPIRAN 9 REKAPITULASI DATA PERFORMA PEMAIN BERDASARKAN SKOR..	172
LAMPIRAN 10 REKAPITULASI DATA PERFORMA PEMAIN BERDASARKAN AKURASI MENGETIK	178