

## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Maksud Dan Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Perancangan.....	5
2.2 Definisi Aplikasi .....	6
2.3 Definisi Video Game.....	6
2.3.1 Mini Game .....	7
2.4 GameDevelop.....	7
2.4.1 Kelebihan GameDevelop .....	8
2.4.1 Kekurangan GameDevelop .....	8
2.5 <i>Unified Modeling Language</i> .....	8
2.5.1 <i>Activity Diagram</i> dalam <i>Unified Modeling Language</i> .....	9
2.5.2 <i>Use Case Diagram</i> dalam <i>Unified Modelling Language</i> .....	9

### BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

3.1 Sejarah Perusahaan.....	11
3.2 Visi dan Misi Perusahaan .....	11
3.3 Tempat dan Kedudukan Perusahaan .....	11

3.4 Struktur Organisasi.....	12
3.4.1 Struktur Organisasi PT Horee Inovasi Indonesia.....	12
3.5 Logo Perusahaan.....	13
3.5.1 Logo Horee.....	13
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Pelaksanaan Kegiatan.....	14
4.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	14
4.1.1.1 Activity Diagram Horeezone.....	17
4.1.2 Hasil Analisis.....	18
4.1.3 Pembangunan Minigame Hooky.....	18
4.1.3.1 Tampilan Menu Utama.....	18
4.1.3.2 Tampilan Scene Permainan.....	19
4.1.3.3 Tampilan Scene Akhir Permainan.....	20
4.1.3.4 Tampilan Scene Tutorial Permainan Hooky.....	21
4.1.4 Use Case Diagram.....	22
4.1.4.1 Use case Minigame Hooky.....	22
4.1.5 Activity Diagram.....	23
4.1.5.1 Activity Diagram Memulai Permainan.....	23
4.1.5.2 Activity Diagram Permainan.....	24
4.1.6 Testing Black Box.....	25
4.1.6.1 Scene Main Menu.....	25
4.1.6.2 Scene Permainan.....	25
4.1.6.3 Scene Tutorial.....	26
4.2 Hasil Kegiatan.....	27
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	28
5.2 Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	30