

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	5
1.6 Fitur dan Mekanisme Permainan	7
1.6.1 Storyboard	7
1.7 Sistematika Penulisan	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 <i>Human Immunodeficiency Virus</i> (HIV)	14
2.2 <i>Acquired Immune Deficiency Syndrome</i> (AIDS)	14
2.3 <i>Game</i>	14
2.3.1 Game Edukasi	16
2.4 Metode Waterfall	17
2.5 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	17
2.5.1 Use Case Diagram	17
2.5.2 Activity Diagram	18
2.5.3 Class Diagram	19
2.5.4 Sequence Diagram	20
2.6 Godot Engine	21

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	22
3.1 Analisis Sistem	22
3.1.1 Deskripsi Umum Sistem	22
3.1.2 Lingkup Sistem	22
3.2 Analisis Sistem yang Akan Dibangun	23
3.2.1 <i>Gameplay</i>	23
3.2.2 Analisis Materi Informasi HIV & AIDS	23
3.2.3 Analisis Konten yang Harus Dipelajari Pengguna.....	25
3.2.4 Storyline	26
3.2.5 Analisis Karakter.....	27
3.2.6 Analisis Penilaian.....	29
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
3.3.1 Use Case Diagram.....	31
3.3.2 Skenario Use Case.....	32
3.3.3 Activity Diagram.....	36
3.3.4 Sequence Diagram	40
3.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	42
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	43
3.4.3 Analisis Kebutuhan Pengguna	43
3.5 Perancangan Antarmuka.....	45
3.5.1 Antarmuka Menu Utama.....	45
3.5.2 Antarmuka Cara Bermain	46
3.5.3 Antarmuka Mulai Bermain	47
3.5.4 Antarmuka Memainkan Mitos atau Fakta (Level 1).....	48
3.5.5 Antarmuka Skor Mitos atau Fakta (Level 1).....	49
3.5.6 Antarmuka Memainkan Melawan Monster (Level 2).....	50
3.5.7 Antarmuka Skor Melawan Monster (Level 2)	51
3.6 Perancangan Arsitektur Menu	51
3.7 Jaringan Semantik	52
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	53
4.1 Implementasi Sistem	53

4.1.1	Implementasi Antarmuka	53
4.1.2	Implementasi Skoring	57
4.2	Pengujian Sistem	58
4.2.1	Skenario Pengujian BlackBox	58
4.2.2	Hasil Pengujian BlackBox	58
4.2.3	Pengujian Evaluasi Pengguna (<i>Beta Testing</i>).....	60
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARARAN		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64