

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Visual Novel	7
2.2 Cerita Rakyat	7
2.3 Blender.....	8
2.4 Aplikasi.....	8
2.5 3D.....	9
2.6 C#.....	9
2.7 Unity	9
2.8 Use Case Diagram.....	10
2.9 Activity Diagram	11
2.10 Sequence Diagram	12
2.11 Class Diagram.....	13

2.12	2D.....	13
2.13	3D.....	13
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		14
3.1	Analisis Sistem.....	14
3.1.1	Analisis Masalah.....	14
3.1.2	Analisis Prosedur yang sedang Berjalan	14
3.1.3	Analisis Sistem Yang Akan Dibangun	15
3.1.4	Analisis Aplikasi Sejenis	17
3.1.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	20
3.1.6	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	22
3.2	Perancangan Desain Cerita	35
3.2.1	Storyboard Penggunaan Aplikasi	35
3.2.2	Sinopsis Singkat Cerita Sangkuriang	37
3.2.3	Perancangan Desain Karakter.....	37
3.2.4	Perancangan Desain Latar	39
3.2.5	Perancangan Naskah Cerita	40
3.2.6	Perancangan Dialog Cerita	45
3.2.7	Perancangan Tantangan	47
3.3	Perancangan Desain Antarmuka	49
3.3.1	Perancangan Struktur Menu	49
3.3.2	Perancangan Antarmuka.....	49
3.3.3	Perancangan Flowchart Aplikasi	54
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		59
4.1	Implementasi.....	59
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	59
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	60
4.1.3	Implementasi Karakter 3D.....	60

4.1.4	Implementasi Latar Tempat 3D	62
4.1.5	Implementasi Antarmuka	63
4.2	Pengujian.....	67
4.2.1	Pengujian Blackbox.....	67
4.2.2	Pengujian UAT	70
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran	77
	DAFTAR PUSTAKA.....	78
	Lampiran A Lampiran Source Code.....	80
	Lampiran C HASIL PENGUJIAN	94