

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR SIMBOL	8
DAFTAR LAMPIRAN.....	8
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1. Analisis Masalah.....	5
1.5.2. MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	5
1.5.3. Pengujian pretest - posttest	6
1.5.4. Penarikan Kesimpulan	6
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
Bab 1 : Pendahuluan	7
Bab 2 : Tinjauan Pustaka	7
Bab 3 : Analisis Dan Perancangan Sistem.....	7
Bab 4 : Implementasi Dan Pengujian Sistem.....	7
Bab 5 : Kesimpulan dan Saran.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Pengertian Sejarah.....	8
2.2. Kota Bandung.....	8
2.3. Bandung Lautan Api	9
2.4. Museum Perjuangan Rakyat Jawa Barat.....	10
2.5. MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	11
2.6. Teori Game.....	12

2.7.	Game Edukasi	12
2.8.	Role Playing Game.....	13
2.9.	Game Sejenis.....	13
2.10.	UML	17
2.8.1.	UseCase Diagram.....	17
2.8.2.	Activity Diagram	18
2.8.3.	Class Diagram.....	18
2.8.4.	Sequence Diagram	18
2.11.	Turn-Based Strategy RPG	19
2.12.	Pengujian Blackbox	19
2.13.	Godot Engine 4.0.....	20
2.14.	Krita 3.0	20
2.15.	LMMS 1.2.2	20
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME		21
3.1.	Analisis Masalah.....	21
3.1.1.	Analisis Game Yang Dibangun	22
3.1.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	47
3.1.3.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	47
3.2.	Perancangan Perangkat Lunak	48
3.2.1.	Perancangan Sistem	48
3.2.2.	Perancangan Antarmuka	59
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		63
4.1.	Implementasi Sistem.....	63
4.1.1.	Implementasi Perangkat Keras	63
4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak.....	64
4.1.3.	Implementasi Antarmuka.....	65
4.2.	Pengujian.....	67
4.2.1.	Pengujian Fungsionalitas	67
4.2.2.	Hasil Pengujian Fungsionalitas.....	68
4.2.3.	Pengujian PreTest - PostTest	71
4.2.4.	Hasil Pengujian PreTest - PostTest.....	72
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		78
5.1.	Kesimpulan	78
5.2.	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		79