

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	4
1.2.1 Identifikasi masalah.....	4
1.2.2 Rumusan masalah	5
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Maksud Penelitian.....	5
1.3.2 Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan Penelitian	6
1.4.1 Kegunaan Praktis.....	6
1.4.2 Kegunaan Akademis	6

1.5 Batasan Masalah	7
1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 <i>Games</i>	12
2.2.1 Definisi <i>Game</i>	12
2.2.2 <i>Genre Games</i>	12
2.1.1 Manfaat <i>Games</i>	13
2.2 Pandemi.....	13
2.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....	14
2.3.1 UML	14
2.3.1.1 Use case diagram.....	14
2.3.1.2 Skenario <i>use case</i>	14
2.3.1.3 Activity diagram.....	14
2.3.2 <i>Game Layout Chart</i>	14
2.3.3 <i>Storyboard</i>	15
2.3.4 <i>Finite State Machine (FSM)</i>	15

2.3.5 Kecerdasan Buatan	15
2.3.6 <i>Game Engine</i>	16
2.3.6.1 RPG Maker	16
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	17
3.1 Objek Penelitian	17
3.1.1 Pandemi.....	17
3.1.2 COVID-19	17
3.1.3 Kondisi COVID-19 saat ini	17
3.2 Metode Penelitian.....	18
3.2.1 Desain Penelitian	19
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	19
3.2.2.1 Sumber Data Primer	19
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder.....	19
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	20
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem	20
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem	20
3.2.4 Pengujian <i>Game</i>	21
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan.....	22

3.3.1 <i>Use case diagram</i>	22
3.3.1.1 Definisi aktor dan deskripsinya	23
3.3.1.2 Definisi <i>use case</i> dan desripsinya	24
3.3.1.3 Skenario <i>use case</i>	24
3.3.2 <i>Activity diagram</i>	28
3.3.3 Finite State Machine (FSM)	33
3.3.4 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 <i>Rancangan Game</i>	36
4.1.1 Gambaran Umum <i>Game</i>	36
4.1.2 Perancangan sistem yang diusulkan.....	36
4.1.2.1 <i>Use case diagram</i>	36
4.1.2.2 <i>Activity diagram</i>	42
4.1.2.3 Storyboard	47
4.1.2.4 Struktur Menu.....	51
4.2 <i>Pengujian Game</i>	55
4.2.1 Rencana Pengujian.....	55
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian.....	56

4.2.3 Kesimpulan hasil pengujian	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63