

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Metode Penelitian .....	2
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TEORI PENUNJANG.....</b>	<b>5</b>
2.1 Permainan Komputer (Computer Game).....	5
2.2 Narrative Choice-Driven Game .....	8
2.3 Petri Net.....	9
2.3.1 Defnisi Petri Net .....	9
2.3.2 Definisi Marked Petri Net.....	11
2.3.3 Definisi Enable Transitions .....	12
2.3.4 Dinamika Petri Net .....	12
2.3.5 State Space Analysis .....	13
2.4 CPN Tools .....	13
2.5 Unity .....	14

<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>15</b>
3.1 Analisis Sistem .....	15
3.2 Analisis Kebutuhan Non-fungsional .....	16
3.2.1 Element Petri Net.....	16
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	18
3.3.1 Activity Diagram .....	18
3.3.2 Petri Net Diagram .....	22
3.3.3 Rancangang Antarmuka.....	35
3.3.4 Assets .....	39
<b>BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>42</b>
4.1 Pengujian .....	42
4.1.1 Tampilan Antarmuka Aplikasi.....	42
4.1.2 Komponen Pengujian dengan Metode <i>Blackbox</i> .....	51
4.1.3 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> .....	56
4.2 Analisis .....	68
4.2.1 Analisis Model Petri net .....	69
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>73</b>
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>76</b>