DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR JUDUL

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR LAMPIRAN..... x

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah..... 1

1.2 Rumusan Masalah..... 2

1.3 Maksud dan Tujuan..... 2

1.4 Batasan Masalah 2

1.5 Metodologi Penelitian..... 3

1.6 Sistematika Penulisan 4

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA..... 5

2.1 *Game* 5

2.2 *Digital Storytelling Game* 9

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 13

3.1 Analisis Game..... 13

3.1.1 Analisis *Game* Lorong Waktu – Pangeran Dipengoro..... 13

3.2 Analisis Penerapan *Storytelling* 16

3.2.1 Mengatur Elemen *Pacing* 16

3.2.2 Menambahkan *Elemen Dramatic Question* 19

3.2.3 Menambahkan *Elemen Emotional Content*..... 21

3.3 Kesimpulan Penerapan *Storytelling* 23

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 25

4.1 Implementasi Sistem..... 25

4.1.1 Perangkat Pendukung yang Digunakan 25

4.1.2 Perangkat Keras (Hardware) 25
4.1.3 Perangkat Lunak (Software) 26
4.2 Pengujian Sistem 26
4.2.1 Pengujian *Alpha* 26
4.2.1.1 Skenario Pengujian Aplikasi 27
4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian (*Black Box Testing*) 27
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian *Alpha* 29
4.2.2 Pengujian *Beta* 30
4.2.3 Kuesioner sebelum storytelling diperbaiki 30
4.2.4 Kesimpulan kuesioner sebelum storytelling diperbaiki 34
4.2.5 Kuesioner setelah storytelling diperbaiki 34
4.2.6 Kesimpulan kuesioner setelah storytelling diperbaiki 38
4.2.7 Kesimpulan 38
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 39
5.1 Kesimpulan 39
5.2 Saran 39
DAFTAR PUSTAKA 40