

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.6.1 <i>Concept</i>	4
1.6.2 <i>Design</i>	4
1.6.3 <i>Material Collecting</i>	4
1.6.4 <i>Assembly</i>	5
1.6.5 <i>Testing</i>	5
1.6.6 <i>Distribution</i>	5
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Solusi Solusi yang Ada Sebelumnya	6
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Media Pembelajaran	7
2.2.2 Mitigasi Bencana Alam.....	7
2.2.3 <i>Video Game</i>	7
2.2.4 <i>Visual Novel</i>	8
2.2.5 <i>Game Programmer</i>	8

2.2.6 Unity.....	8
2.2.7 Visual Studio Code	9
2.2.8 Zetcil 101.....	9
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
3.1 Analisis Deskripsi Pekerjaan.....	10
3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	10
3.2.1 Perangkat Keras	10
3.2.2 Perangkat Lunak.....	11
3.3 Metode Pengerjaan	12
3.3.1 Concept	12
3.3.2 <i>Design</i>	12
3.3.3 Material collecting	17
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	20
4.1 Assembly	20
4.2 <i>Testing</i>	24
4.3 <i>Distribution</i>	27
BAB 5 KESIMPULAN.....	28
5.1 Kesimpulan.....	28
5.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	31