

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Ren'Py	5
2.2 Novel Visual (<i>Visual Novel</i>)	6
2.3 Anak	6
2.4 Budi Pekerti.....	6
2.5 Aplikasi Serupa.....	7
2.5.1 Doki Doki Literature Club (DDLC).....	7
2.5.2 VA-11 Hall-A.....	7
2.5.3 Danganronpa : Trigger Happy Havoc.....	8
2.5.4 Perbandingan Fitur	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	10
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	10
3.1.1 Karakteristik Target Pengguna.....	10
3.1.2 Fitur yang Dibutuhkan	10
3.2 Perancangan Aplikasi	11
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	11

3.2.2 Use Case Diagram	13
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	15
3.2.4 Diagram Alur Cerita.....	17
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	18
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	18
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	20
4.1 Implementasi Aplikasi	20
4.1.1 Kesesuaian Terhadap Rancangan	20
4.1.2 Hasil Implementasi.....	20
4.2 Pengujian Aplikasi	21
4.2.1 Pengujian Fungsionalitas	21
4.2.2 Pengujian ke Pengguna.....	24
4.2.3 Diskusi Hasil Pengujian.....	25
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	27
5.1 Kesimpulan.....	27
5.2 Saran	27
DAFTAR PUSTAKA.....	28
LAMPIRAN A: PERHITUNGAN USABILITY TEST	29