

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Teori Dasar Perdukunan	5
2.2 Storytelling.....	5
2.2.1 Three-Act Structure	6
1. Act 1.....	6
2. Act 2.....	6
3. Act 3.....	6
2.2.2 Multiple-Ending Stories	6
2.3 <i>Game</i>	7
2.3.1 <i>Survival-Horror</i>	7
2.4 <i>Unity</i>	7
2.4.1 <i>Scripting</i>	9
2.4.2 <i>C#</i>	9
2.5 <i>Blender</i>	9
2.6 <i>Game Serupa</i>	10
2.6.1 <i>The House</i>	10

2.6.2 Horror.....	11
2.6.3 Cold Call	13
2.6.4 Perbandingan Fitur	14
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	16
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	16
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	16
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	16
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	17
3.2 Perancangan <i>Game</i>	17
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	25
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	25
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	27
4.1 Keterangan.....	27
4.2 Struktur Kode	27
4.3 Mockup Tampilan	28
4.4 Pengujian Aplikasi	32
4.4.1 <i>Black Box Testing</i>	32
4.4.2 <i>Usability Testing</i>	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1 Kesimpulan.....	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN	41
LAMPIRAN B: PIE CHART KUESIONER.....	42