

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR SINGKATAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Pengerjaan	2
1.6 Jadwal Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 PT. Bank Negara Indonesia	5
2.1.1 Divisi Pengembangan Digital.....	5
2.2 Metaverse	5
2.3 Game	5
2.4 Unity Engine	6
2.5 Unity Prefabs.....	6
2.6 Ink.....	6
2.7 C#	6
2.8 Flowchart	7
2.9 Blackbox	7
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Metode Pengerjaan	8
3.2 Story Dialog.....	10

3.3 Rancangan Flowchart.....	12
3.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	13
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	14
4.1 Implementasi Fitur.....	14
4.2 Black Box Testing	22
BAB 5 KESIMPULAN	25
5.1 Kesimpulan.....	25
5.2 Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	26