

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Alternatif Penyelesaian Masalah	3
1.4 Justifikasi Cara Penyelesaian Masalah	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Proyek Akhir	4
1.6 Batasan Masalah	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 <i>Game</i>	11
2.2.1.1 Novel Visual	12
2.2.1.2 <i>Background Musik</i>	13
2.2.2 Kuliah	13
2.2.3 Manajemen Waktu	14
2.2.4 Adaptasi	14
2.2.5 Perangkat Lunak Pengembang Aplikasi	15
2.2.5.1 Ren'Py	15
2.2.5.2 Python	16
2.2.5.3 Figma	17

2.2.5.4	Visual Studio Code.....	18
2.2.5.5	Twinery	18
2.2.5.6	Paint Tool Sai	19
2.2.5.7	Diagrams.net	20
2.2.6	Siklus Hidup Pengembangan <i>Game</i>	20
2.2.7	<i>Black Box Testing</i>	21
2.2.8	User Acceptance Testing	22
BAB III METODE PROYEK AKHIR.....		24
3.1	Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Pembangun.....	24
3.2	Tahapan Proyek Akhir	25
3.2.1	<i>Planning</i>	25
3.2.2	<i>Pre-Production</i>	27
3.2.3	<i>Production</i>	29
3.2.4	Pengujian	30
3.2.5	Pelaporan	30
3.3	Analisis dan Purwarupa Gim	31
3.3.1	<i>Planning</i>	31
3.3.2	Perancangan Alur Cerita.....	34
3.3.3	Perancangan Data	43
Brotheration_Records		51
3.3.4	Perancangan Proses	52
a.	<i>Use Case Diagram</i>	53
b.	<i>Activity Diagram</i>	54
3.3.5	Perancangan Struktur Menu	63
3.3.6	Perancangan Antarmuka Pengguna.....	64
3.3.7	Perancangan Pengujian Gim	75
3.3.7.1	Perancangan Pengujian Fungsionalitas	75
3.3.7.2	Perancangan Pengujian UAT.....	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		80
4.1	Pengembangan <i>Prototype</i>	81

4.1.1	Pengembangan Aset	81
4.1.1.1	Pengembangan Aset Karakter	81
4.1.1.2	Pengembangan Aset Lokasi	86
4.1.1.3	Pengembangan Aset <i>Stats</i>	92
4.1.2	Pengembangan <i>Prototype</i>	97
4.1.2.1	Fase <i>Prologue</i>	98
4.1.2.2	Fase Perkuliahan	102
4.1.2.3	Fase <i>Ending</i>	105
4.2	<i>Production</i>	107
4.2.1	Pengembangan <i>Main Menu</i>	107
4.2.2	Pengembangan Menu <i>In-Game</i>	114
4.2.3	Pengembangan Alur Cerita	116
4.2.3.1	Pengembangan Fase <i>Prologue</i>	116
4.2.3.2	Pengembangan Fase Perkuliahan	122
4.2.3.3	Pengembangan Fase <i>Ending</i>	126
4.3	Hasil Pengujian Fungsionalitas	129
4.3.1	Pengujian Fungsionalitas Menu dan Tombol Gim	132
4.3.2	Pengujian Fungsionalitas Mekanik Gim	146
4.4	Analisis Hasil Pengujian <i>User Acceptance Testing</i>	157
4.4.1	Penjelasan Hasil Kuesioner	159
BAB V PENUTUP		166
DAFTAR PUSTAKA		168