

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN DEWAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2	6
2.1. Narkoba	6
2.2. Narkotika	6
2.3. Psikotropika	6
2.4. Game Development Life Cycle	7
2.5. Kuis	7
2.6. Flowchart	8
2.7. Unity	8
2.8. Black Box Testing	9
2.9. Beta Testing	9
2.10. Video Game	9

2.11. Game Design.....	9
2.12. Gim Edukasi.....	9
2.13. Elemen Formal Dalam Gim.....	10
2.14. Non Player Character	11
2.15. Struktur Navigasi	11
2.16. Storyboard.....	11
2.17. User Experience	11
2.18. Penelitian Terdahulu.....	11
BAB 3	14
3.1. Kerangka Pemikiran	14
3.2. Inisiasi.....	15
3.2.1. Elemen Formal	16
3.2.2. Analisa kebutuhan perangkat	20
3.3. Pra-produksi.....	21
3.3.1. Daftar Pertanyaan	21
3.3.2. Daftar aset	21
3.3.3. Flowchart	24
3.3.4. Struktur Navigasi.....	25
3.3.5. Mockup	26
3.4. Produksi.....	33
3.4.1. Pembuatan Project Unity	33
3.3.2. Impor Aset.....	34
3.3.3. Pembuatan Scene Menu Utama.....	36
3.3.4. Pembuatan Scene Sesi Penjelajahan.....	50
3.3.5. Pembuatan Scene Sesi Kuis	62
3.5. Testing	72
3.6. Beta.....	74
3.7. Rilis	75
BAB 4	76
4.1. Hasil Aplikasi.....	76
4.1.1. Cara Instalasi.....	76

4.1.2. Screenshot Aplikasi	76
4.2. Hasil Uji Coba.....	82
4.3. Hasil Beta.....	85
BAB 5	93
5.1. Kesimpulan	93
5.2. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	97
LAMPIRAN	

