

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN DEWAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Galat Ketik.....	7
2.3 Gim.....	7

2.4	Aplikasi Portabel.....	7
2.5	Mesin Gim Unity .....	8
2.6	Bahasa Pemrograman C#.....	8
2.7	Format Data JSON.....	8
2.8	Perancangan Gim.....	8
2.9	Elemen Formal.....	9
2.10	Elemen Dramatis.....	9
2.11	Metode Pengembangan Gim GDLC.....	10

### BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Kerangka Pemikiran.....	12
3.2	Tahapan Penelitian.....	13
3.3	Proses Pengembangan Gim.....	13
3.3.1	Inisiasi.....	13
3.3.2	Pra-Produksi.....	16
3.3.3	Produksi.....	19
3.3.4	Pengujian Alfa.....	54
3.3.5	Pengujian Beta.....	56
3.3.6	Rilis.....	58

### BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	59
4.1.1	Perangkat Lunak.....	59
4.1.2	Hasil Uji Perangkat Lunak.....	63
4.2	Evaluasi Penelitian.....	67

4.3	Rangkuman Penelitian .....	68
-----	----------------------------	----

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan .....	69
-----	----------------	----

5.2	Saran .....	70
-----	-------------	----

DAFTAR PUSTAKA .....	71
----------------------	----

RIWAYAT HIDUP PENULIS .....	73
-----------------------------	----



**KALBIS** Institute

Transforming • Hearts and Minds