

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>SARI .....</b>	<b>ix</b>
<b>TAKARIR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metodologi Penelitian .....	3
1.7. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1. Sejarah .....	6
2.2. Peristiwa 10 November 1945 .....	7
2.3. Visual Novel .....	8
2.4. Multimedia .....	8
2.5. Proses Pembuatan Aplikasi .....	9
2.6. Review Aplikasi Sejenis .....	10
2.7. <i>Tools</i> .....	12
2.7.1. Ren'Py Visual Novel Engine .....	12

2.7.2. Paint Tool SAI .....	12
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>13</b>
3.1. Konsep Perangkat Lunak.....	13
3.2. Pengumpulan Data.....	13
3.3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	13
3.3.1. Analisis Kebutuhan Data .....	13
3.3.2. Analisis Kebutuhan Masukan .....	14
3.3.3. Analisis Kebutuhan Proses .....	14
3.3.4. Analisis Kebutuhan Keluaran .....	14
3.3.5. Analisis Kebutuhan Antarmuka.....	15
3.4. Perancangan Perangkat Lunak.....	15
3.5. HIPO.....	16
3.6. <i>Gameplay</i> .....	21
3.7. <i>Storyboard</i> .....	21
3.8. Perancangan Antarmuka.....	25
3.9. Perancangan Karakter.....	29
3.10. Perancangan <i>Background</i> .....	30
3.11. <i>Backsound</i> .....	30
3.12. Rancangan Pengujian .....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1. Karakter .....	37
4.2. <i>Background</i> .....	41
4.3. Batasan Implementasi.....	44
4.4. Implementasi Antarmuka .....	45
4.4.1. Antarmuka Halaman Utama .....	45
4.4.2. Antarmuka Halaman Cerita .....	46
4.4.3. Antarmuka Halaman <i>Mini Game</i> .....	47
4.4.4. Antarmuka Halaman <i>Preferences</i> .....	48
4.4.5. Antarmuka Halaman <i>Load Game</i> .....	48
4.4.6. Antarmuka Halaman <i>Quiz</i> .....	49
4.4.7. Antarmuka Halaman <i>Help</i> .....	49

4.4.8. Antarmuka Halaman <i>Quit</i> .....	50
4.5. Hasil Pengujian Aplikasi .....	50
4.6. Kelebihan dan Kekurangan .....	63
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	64
5.1. Kesimpulan.....	64
5.2. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	65



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Dari Aplikasi Sejenis .....	11
Tabel 3.1 Penjelasan Diagram VTOC.....	17
Tabel 3.2 Perancangan Karakter .....	29
Tabel 3.3 Pengujian <i>Multi Device</i> .....	31
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pengujian Guru Sejarah.....	32
Tabel 3.5 Kuesioner Pengujian Guru Sejarah .....	32
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Pengujian <i>Beta</i> .....	34
Tabel 3.7 Kuesioner Pengujian <i>Beta</i> .....	34
Tabel 3.8 Interpretasi Skor.....	36
Tabel 4.1 Karakter.....	37
Tabel 4.2 Daftar <i>Smartphone</i> Android.....	50
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>Multi Device</i> .....	52
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Guru Sejarah.....	54
Tabel 4.5 Hasil Pengujian <i>Functionality</i> dan <i>Usability</i> .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pembuatan Aplikasi Dengan Metode MDLC.....	9
Gambar 3.1 Diagram VTOC.....	16
Gambar 3.2 Overview Diagram.....	18
Gambar 3.3 Detail Diagram.....	19
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> Babak 1.....	22
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Babak 2.....	22
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> Babak 3.....	23
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Babak 4.....	24
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> Babak 5.....	24
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> Babak 6.....	25
Gambar 3.10 Perancangan Antarmuka Halaman Utama.....	26
Gambar 3.11 Perancangan Antarmuka Halaman Cerita.....	26
Gambar 3.12 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Mini Game</i> .....	27
Gambar 3.13 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Quiz</i> .....	27
Gambar 3.14 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Load Game</i> .....	28
Gambar 3.15 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Preferences</i> .....	28
Gambar 3.16 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Quit</i> .....	29
Gambar 4.1 <i>Background</i> Gedung Internatio.....	41
Gambar 4.2 <i>Background</i> Kantor.....	41
Gambar 4.3 <i>Background</i> Pelabuhan.....	42
Gambar 4.4 <i>Background</i> Kota Surabaya.....	42
Gambar 4.5 <i>Background</i> Tebu Ireng.....	43
Gambar 4.6 <i>Background</i> Hotel Yamato (dalam).....	43
Gambar 4.7 <i>Background</i> Hotel Yamato (luar).....	44
Gambar 4.8 Antarmuka Halaman Utama.....	46
Gambar 4.9 Antarmuka Halaman Cerita.....	47
Gambar 4.10 Antarmuka Halaman <i>Mini Game</i> .....	47
Gambar 4.11 Antarmuka Halaman <i>Preferences</i> .....	48
Gambar 4.12 Antarmuka Halaman <i>Load Game</i> .....	48
Gambar 4.13 Antarmuka Halaman <i>Quiz</i> .....	49

Gambar 4.14 Antarmuka Halaman <i>Help</i> .....	49
Gambar 4.15 Antarmuka Halaman <i>Quit</i> .....	50
Gambar 4.16 Aplikasi Pada Xiaomi Mi 4i.....	51
Gambar 4.17 Aplikasi Pada Zenfone 2 ZE551ML .....	51
Gambar 4.18 Aplikasi Pada Samsung Galaxy Tab 3V .....	52

