

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	4
HALAMAN MOTO	6
KATA PENGANTAR.....	7
SARI	9
GLOSARIUM	10
DAFTAR ISI	11
DAFTAR TABEL	13
DAFTAR GAMBAR.....	14
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Tujuan	17
1.4 Manfaat Penelitian	18
1.5 Batasan Masalah	18
1.6 Metodologi Penelitian	18
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	19
BAB II LANDASAN TEORI	20
2.1 Pengertian <i>Game</i>	20
2.2 Jenis-Jenis <i>Game</i>	21
2.2.1 Jenis <i>Game</i>	21
2.2.2 <i>Game Platforms</i>	22
2.3 Pengertian <i>Game</i> Edukasi	23
2.4 Dampak <i>Game</i> Edukasi.....	23
2.5 <i>Crime Scene Investigation</i>	23
2.6 <i>Digital Crime Investigation</i>	24
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	29
2.8 Review Penelitian Sejenis	30
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN	34
3.1 Pengumpulan Data	34
3.2 Analisis Kebutuhan	34
3.2.1 Analisis Kebutuhan Input	34
3.2.2 Analisis Kebutuhan Proses	35
3.2.3 Analisis Kebutuhan Output	35
3.2.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	35
3.2.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	35
3.2.6 Analisis Kebutuhan Antarmuka	35
3.3 Perancangan	36
3.3.1 Perancangan <i>Asset</i> dan Jalan Cerita <i>Game</i>	36
3.3.2 Perancangan Dokumen <i>Game</i>	47
3.3.3 Diagram HIPO.....	50
3.3.4 <i>Activity Diagram</i>	51

3.3.5 Perancangan Antarmuka.....	53
3.4 Perancangan Pengujian Sistem	56
BAB IV IMPLEMENTASI HASIL DAN ANALISIS	60
4.1 Implementasi Hasil	60
4.1.1 Pemodelan	60
4.1.2 Implementasi Hasil Antarmuka dan Scripting <i>Game</i>	63
4.2 Analisis.....	68
4.3 Pengujian.....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis.....	31
Tabel 2.2 Perbandingan Fitur <i>Game</i>	33
Tabel 3.1 Perancangan Dokumen <i>Game</i>	47
Tabel 3.2 Kuesioner	59
Tabel 4.1 Analisis Perbandingan <i>Game</i>	70
Tabel 4.2 Penghitungan Skor Kriterium	72
Tabel 4.3 Frekuensi Jawaban Responden Soal 1	72
Tabel 4.4 Frekuensi Jawaban Responden Soal 2	73
Tabel 4.5 Frekuensi Jawaban Responden Soal 3	73
Tabel 4.6 Frekuensi Jawaban Responden Soal 4	74
Tabel 4.7 Frekuensi Jawaban Responden Soal 5	74
Tabel 4.8 Frekuensi Jawaban Responden Soal 6	75
Tabel 4.9 Frekuensi Jawaban Responden Soal 7	75
Tabel 4.10 Frekuensi Jawaban Responden Soal 8	76
Tabel 4.11 Hasil Persentase	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>File System Forensic Analyst</i> Sumber: (Wesley, 2019).....	24
Gambar 2.2 Model Investigasi Digital Forensik Sumber: (Jones, 2009).....	28
Gambar 2.3 Logo Unity3D Sumber: (Wikipedia, 2005)	29
Gambar 2.4 Logo MakeHuman Sumber: (Wikipedia, 2017)	30
Gambar 3.1 Desain Karakter Detektif Joe	37
Gambar 3.2 Desain Karakter Detektif Amir	38
Gambar 3.3 Desain Karakter Detektif Hendra.....	38
Gambar 3.4 Desain Karakter Brilliant	38
Gambar 3.5 Desain Karakter Boy	39
Gambar 3.6 Desain Karakter Pak Rizal	39
Gambar 3.7 Desain Karakter Bela	39
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> Menu Utama.....	40
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> Menu <i>Loading</i>	41
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> Halaman Scene Pertama.....	42
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> Halaman Scene Kedua <i>Evidence Collection</i>	43
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> Halaman Scene Ketiga <i>Evidence Preservation</i>	44
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> Halaman Scene Ketiga <i>Interrogation</i>	44
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> Halaman Scene Keempat <i>Evidence Analysis</i>	45
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> Halaman Scene Kelima <i>Evidence Presentation</i>	46
Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> Halaman Scene Keenam	46
Gambar 3.17 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Credits</i>	47
Gambar 3.18 Diagram HIPO <i>Game</i> untuk <i>Crime Scene Investigation</i>	51
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram</i> <i>Game</i> untuk <i>Crime Scene Investigation</i>	52
Gambar 3.20 Halaman <i>Loading</i>	53
Gambar 3.21 Halaman Menu Utama	54
Gambar 3.22 Halaman Main <i>Game</i>	54
Gambar 3.23 Halaman Opsi.....	55
Gambar 3.24 Halaman Pemeriksaan Barang Bukti	55
Gambar 3.25 Halaman <i>Credits</i>	56
Gambar 4.1 Pemodelan Latar Tempat	60
Gambar 4.2 Pemodelan Kotak Inventaris	61

Gambar 4.3 Pemodelan Tombol	61
Gambar 4.4 Pemodelan Minimap	62
Gambar 4.5 Pemodelan Quick Help	62
Gambar 4.6 Pemodelan Tokoh	63
Gambar 4.7 Implementasi Halaman Menu Utama	64
Gambar 4.8 Implementasi Halaman Layar <i>Loading</i>	64
Gambar 4.9 Implementasi Halaman Lokasi Kantor Polisi	65
Gambar 4.10 Implementasi Lokasi Rumah Korban 1	65
Gambar 4.11 Implementasi Lokasi Ruangan Interogasi.....	66
Gambar 4.12 Implementasi Lokasi Laboratorium Forensik Digital.....	66
Gambar 4.13 Implementasi Fitur Analisis 1	67
Gambar 4.14 Implementasi Fitur Analisis 2	67
Gambar 4.15 Implementasi Lokasi Rumah Pelaku Kejahatan	68
Gambar 4.16 Implementasi Halaman <i>Credits</i>	68
Gambar 4.17 <i>Barchart</i> Frekuensi Jawaban Pada Tiap Soal	76
Gambar 4.18 <i>Rating Scale</i>	79