

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERNYATAAN	III
LEMBAR PENGESAHAN	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR ISTILAH	VIII
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	2
1.5. Metodologi Penyelesaian Masalah	2
1.6. Sistematika Penulisan	3
2. LANDASAN TEORI	4
2.1. Survey	4
2.2. Desain	6
2.3. Desain Game	7
3. ANALISA PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	12
3.1. Deskripsi Sistem	12
3.2. Analisa Kebutuhan	12
3.2.1. Kebutuhan Data	13
3.2.2. Kebutuhan Proses	13
3.3. Perancangan Sistem	13
3.3.1. Backstory	13
3.3.2. Karakter dalam Game “The Institute”	13
3.3.3. FSM	14
3.3.4. Perancangan Sistem Secara Umum	16
3.3.5. Survey	17
3.3.6. Pemodelan Sistem	19
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	24
4.1. Implementasi Sistem	24
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras	24
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak	24
4.1.3. Implementasi Aplikasi	24
4.1.3.1. Implementasi Database	24
4.1.3.2. Implementasi Antarmuka	25
4.2. Pengujian Sistem	26
4.2.1. Pengujian Alpha	26

4.2.2. Pengujian Beta	27
5. KESIMPULAN DAN SARAN	33
5.1. Kesimpulan.....	33
5.2. Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN A : DFD	
LAMPIRAN B : IMPLEMENTASI DATABASE	
LAMPIRAN C : KUISIONER	
LAMPIRAN D : PENGUJIAN BLACKBOX	
LAMPIRAN E : KAMUS DATA	