

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Ren'Py .....	5
2.2 Novel Visual ( <i>Visual Novel</i> ) .....	6
2.3 Anak .....	6
2.4 Budi Pekerti.....	6
2.5 Aplikasi Serupa.....	7
2.5.1 Doki Doki Literature Club (DDLC).....	7
2.5.2 VA-11 Hall-A.....	7
2.5.3 Danganronpa : Trigger Happy Havoc.....	8
2.5.4 Perbandingan Fitur .....	9
<b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>10</b>
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	10
3.1.1 Karakteristik Target Pengguna.....	10
3.1.2 Fitur yang Dibutuhkan .....	10
3.2 Perancangan Aplikasi .....	11
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi .....	11

3.2.2 Use Case Diagram .....	13
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi .....	15
3.2.4 Diagram Alur Cerita.....	17
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi .....	18
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	18
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>20</b>
4.1 Implementasi Aplikasi .....	20
4.1.1 Kesesuaian Terhadap Rancangan .....	20
4.1.2 Hasil Implementasi.....	20
4.2 Pengujian Aplikasi .....	21
4.2.1 Pengujian Fungsionalitas .....	21
4.2.2 Pengujian ke Pengguna.....	24
4.2.3 Diskusi Hasil Pengujian.....	25
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>27</b>
5.1 Kesimpulan.....	27
5.2 Saran .....	27
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>28</b>
<b>LAMPIRAN A: PERHITUNGAN USABILITY TEST .....</b>	<b>29</b>