

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.6.1 <i>Concept</i>	4
1.6.2 <i>Design</i>	4
1.6.3 <i>Material Colleciting</i>	4
1.6.4 <i>Assembly</i>	4
1.6.5 <i>Testing</i>	4
1.6.6 <i>Distribution</i>	5
1.6.7 <i>Jadwal Pengerjaan</i>	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Solusi Solusi yang Ada Sebelumnya	6
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Media Pembelajaran	7
2.2.2 Mitigasi Bencana Alam.....	7
2.2.3 <i>Video Game</i>	7

2.2.4 <i>Visual Novel</i>	7
2.2.5 <i>Game Designer</i>	8
2.2.6 <i>Game Design Document (GDD)</i>	8
2.2.7 <i>Figma</i>	9
2.2.8 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	9
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
3.1 Analisis Deskripsi Pekerjaan.....	10
3.2 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	10
3.2.1 Perangkat Keras	10
3.2.2 Perangkat Lunak.....	11
3.3 Metode pengerjaan	13
3.3.1 <i>Concept</i>	13
3.3.2 <i>Design</i>	13
3.3.3 <i>Material Collecting</i>	24
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	27
4.1 <i>Assembly</i>	27
4.1.1 Tampilan <i>Game Survival Quake (Gempa Bumi)</i>	27
4.1.2 Tampilan <i>Game Survival Flood (Banjir)</i>	27
4.1.3 Tampilan Menu utama.....	41
4.1.4 Tampilan Memulai Permainan.....	41
4.1.5 Tampilan Menu Options	41
4.2 <i>Testing</i>	42
BAB 5 KESIMPULAN	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48