

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Metode Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Pustaka.....	5
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Pariwisata	14
2.2.2 Promosi	14
2.2.3 Game	14
2.2.4 <i>Game Design Document</i>	15
2.2.5 GDLC	15
2.2.6 Unified Modeling Language.....	17
2.2.7 Black Box Testing.....	18
2.2.8 System Usability Scale Testing	18
2.2.9 Unity.....	21
2.2.10 C#	21
2.2.11 QR Code	21
2.2.12 Android.....	21
2.2.13 Vuforia.....	22
2.2.14 Slovin.....	22

2.2.15	DOTween	22
2.2.16	Canva.....	23
BAB III PERANCANGAN SISTEM		24
3.1	Desain Perancangan Sistem	24
3.1.1	Inisiasi	24
3.1.2	Pre-production.....	25
3.1.3	Production	30
3.1.4	Testing.....	43
3.1.5	Beta Testing.....	43
3.1.6	Release	44
3.2	Fungsi perangkat lunak	44
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS.....		47
4.1	Skenario Percobaan	47
4.1.1	Skenario Alpha Testing.....	47
4.1.2	Skenario Beta testing.....	48
4.1.3	Skenario Hasil Perbandingan Kuesioner	49
4.2	Hasil Percobaan.....	50
4.2.1	Hasil Skenario testing.....	50
4.2.2	Hasil Beta testing	51
4.3	Analisis	71
4.3.1	Analisis Testing.....	71
4.3.2	Analisis Beta testing.....	71
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....		74
LAMPIRAN.....		80