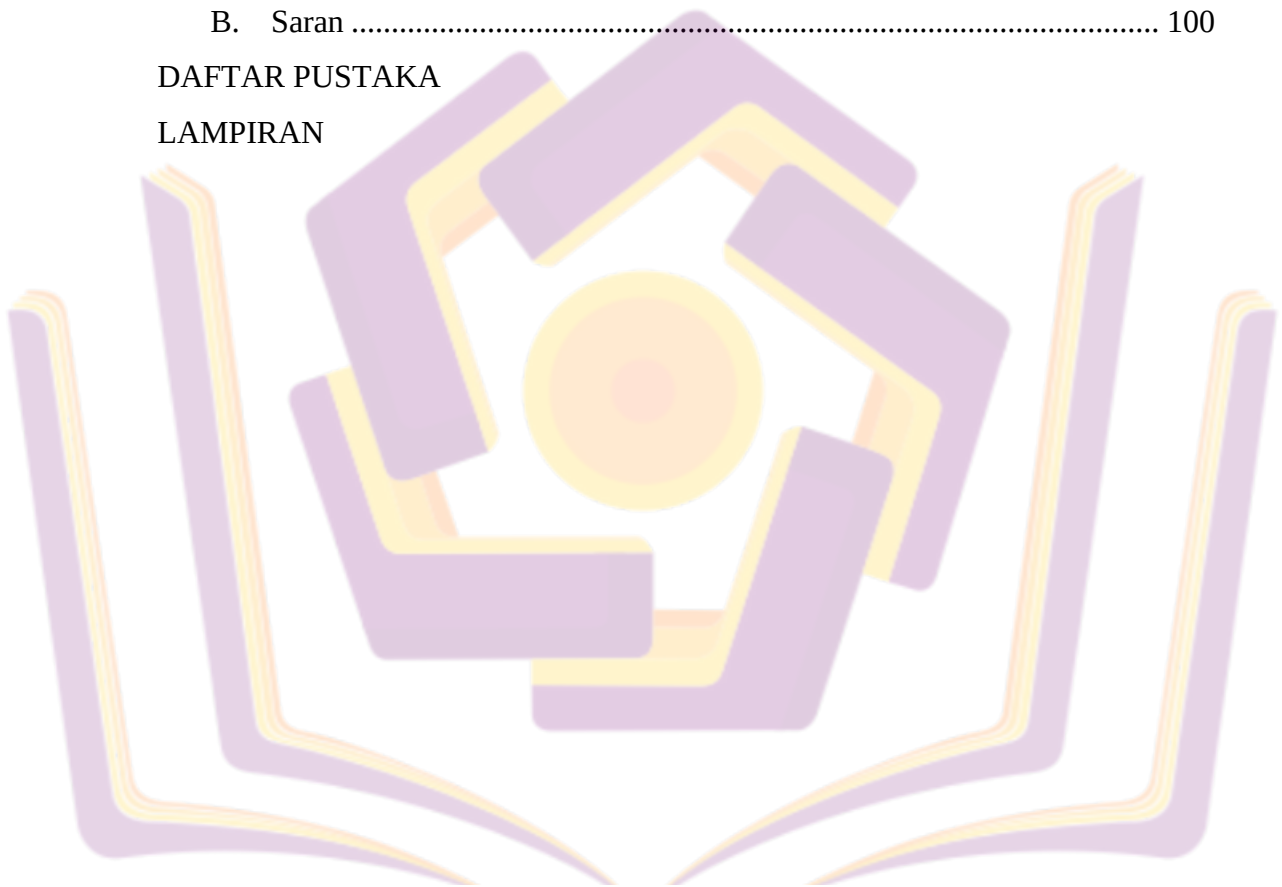


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Sebelumnya.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
B. Metode Pengumpulan Data.....	37
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	41
D. Konsep Penelitian	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46

A. <i>Initiation</i>	46
B. <i>Pre-Production</i>	49
C. <i>Production</i>	55
D. <i>Alpha Testing</i>	85
E. <i>Beta Testing</i>	90
F. <i>Release</i>	99
BAB V PENUTUP.....	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Jenis Fitur Gamifikasi Yang Diimplementasikan	20
Tabel 2.2. Penelitian Sebelumnya	34
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4.2. Pilihan Kota.....	58
Tabel 4.3. Persyaratan Minimal Umur Untuk Fitur Aktivitas	62
Tabel 4.4. Fungsionalitas <i>NPC</i>	68
Tabel 4.5. Daftar Aset Barang.....	76
Tabel 4.6. Probabilitas Peristiwa Acak	79
Tabel 4.7. Katalog Penyakit	81
Tabel 4.8. Pengujian Fungsionalitas	86
Tabel 4.9. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	91
Tabel 4.10. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	93
Tabel 4.11. Skala <i>Likert</i>	94
Tabel 4.12. Hasil Kuesioner Pengujian <i>Game</i> dari Ahli Materi	95
Tabel 4.13. Hasil Kuesioner Pengujian <i>Game</i> dari Ahli Media.....	95
Tabel 4.14. Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Grafik Nilai Pasar Industri <i>Game</i> Simulasi Global Tahun 2019-2032	3
Gambar 2.1. Indeks SDG 10 Negara Tertinggi Global dan Indonesia Tahun 2024	27
Gambar 3.1. Tahapan Metode Pengembangan <i>GDLC</i>	42
Gambar 4.1. <i>Flowchart Gameplay</i>	51
Gambar 4.2. Tampilan <i>Main Menu</i>	52
Gambar 4.3. Tampilan Kustomisasi Karakter	52
Gambar 4.4. Tampilan <i>In-Game</i>	53
Gambar 4.5. Tampilan Kotak <i>Dialog</i>	53
Gambar 4.6. Tampilan Menu Aktivitas	54
Gambar 4.7. Aset Logo	54
Gambar 4.8. Tampilan Awal <i>VS Code</i> dan Membuat <i>File</i> Baru	55
Gambar 4.9. Penulisan Kode Dalam Mengimpor Aset	56
Gambar 4.10. Pemrograman <i>Main Menu</i>	57
Gambar 4.11. Tampilan <i>UI Main Menu</i>	58
Gambar 4.12. Pemrograman Kustomisasi Karakter	59
Gambar 4.13. Tampilan <i>UI</i> Kustomisasi Karakter	60
Gambar 4.14. Pemrograman Penambahan Umur	61
Gambar 4.15. Pemrograman <i>eventEngine.js</i>	62
Gambar 4.16. Pemrograman Aktivitas Sekolah	63
Gambar 4.17. Tampilan Aktivitas Sekolah	64
Gambar 4.18. Pemrograman Aktivitas Karier	65
Gambar 4.19. Tampilan Aktivitas Karier	65
Gambar 4.20. Pemrograman Aktivitas Aset	67
Gambar 4.21. Tampilan Aktivitas Aset	67
Gambar 4.22. Pemrograman Aktivitas Hubungan	69
Gambar 4.23. Tampilan Aktivitas Hubungan	70
Gambar 4.24. Pemrograman Aktivitas	70

Gambar 4.25. Pemrograman Aktivitas Kriminal	71
Gambar 4.26. Tampilan Aktivitas	72
Gambar 4.27. Tampilan Aktivitas Penjara	72
Gambar 4.28. Pemrograman Aktivitas Dokter.....	73
Gambar 4.29. Tampilan Aktivitas Dokter.....	73
Gambar 4.30. Pemrograman Aktivitas Keuangan.....	74
Gambar 4.31. Tampilan Aktivitas Keuangan.....	75
Gambar 4.32. Pemrograman Katalog Aset	76
Gambar 4.33. Pemrograman Katalog Kriminal	78
Gambar 4.34. Pemrograman Katalog Edukasi.....	78
Gambar 4.35. Pemrograman Katalog Peristiwa	81
Gambar 4.36. Pemrograman Katalog Penyakit.....	82
Gambar 4.37. Pemrograman Katalog Pekerjaan	83
Gambar 4.38. Pemrograman Tampilan CSS	84
Gambar 4.39. Pemrograman Tampilan UI.....	85
Gambar 4.40. Tampilan <i>UI In-Game</i>	85
Gambar 4.41. Grafik Hasil Uji Ahli.....	96
Gambar 4.42. Grafik Hasil Perbandingan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Skripsi

Lampiran 2. Surat Rekomendasi Penelitian dari Cabang Dinas Pendidikan Wilayah X

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Kegiatan Penelitian Skripsi

Lampiran 4. Dokumentasi

