

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
INTISARI	viii
ABSTRACK	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Ruang Lingkup Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pengertian <i>Games</i>	5
2.2 <i>Games Visual Novel</i>	6
2.3 Pengertian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)	6
2.4 Pengertian Android	7

2.4.1 Android Studio	8
2.4.2 Aplikasi Android	9
2.5 Pengertian Ren'Py	9
2.6 Pengertian Adobe Photoshop	10
2.7 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Menggunakan MDLC	10
2.8 <i>Storyboard</i>	12
2.9 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	12
2.10 <i>Black Box Testing</i>	18
2.11 Penelitian Terkait	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.2 Tahap Penelitian	21
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	21
1. Studi Lapangan (<i>Field Research</i>)	21
2. Studi Pustaka (<i>Library Research</i>).....	22
3.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	22
3.4.1 <i>Concept</i>	22
3.4.1.1 Analisis Kebutuhan	22
a. Analisis Kebutuhan Pengguna	23
b. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	23
c. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	23
3.4.2 <i>Design</i>	24
3.4.2.1 <i>Use Case Diagram Game Visual Novel PHBS</i>	24
3.4.2.2 <i>Activity Diagram Game Visual Novel PHBS</i>	25
a. <i>Activity diagram</i> halaman mulai	25
b. <i>Activity diagram</i> halaman lokasi penyimpanan	26
c. <i>Activity diagram</i> halaman pengaturan	27
d. <i>Activity diagram</i> halaman tentang	27
3.4.2.3 <i>Sequence Diagram Games Visual Novel PHBS</i>	28
a. <i>Sequence diagram</i> Halaman Mulai	28
b. <i>Sequence diagram</i> Halaman Lokasi Penyimpanan.....	29

c. <i>Sequence diagram</i> Halaman Pengaturan	29
d. <i>Sequence diagram</i> Halaman Tentang	30
3.4.2.4 <i>Class Diagram</i>	30
3.4.2.5 <i>Storyboard</i>	31
a. <i>Storyboard</i> Halaman Utama	31
b. <i>Storyboard</i> Halaman Lokasi Penyimpanan	32
c. <i>Storyboard</i> Halaman Pengaturan	32
d. <i>Storyboard</i> Halaman Tentang.....	33
e. <i>Storyboard</i> Halaman Pilihan.....	33
3.4.3 <i>Material Collecting</i>	34
3.4.4 <i>Assembly</i>	35
3.4.5 <i>Testing</i> atau Pengujian	35
3.4.6 <i>Distribution</i>	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil <i>Games</i>	41
4.1.1 <i>Persiapan Asset</i>	41
4.1.2 <i>Pembuatan Gambar Background</i>	41
4.2 <i>Pembuatan Games</i>	42
4.3 Uji Coba Sistem	43
4.3.1 <i>Mencoba Kinerja Sistem</i>	43
4.3.1.1 <i>Halaman Utama</i>	43
4.3.1.2 <i>Halaman Save Data dan Load Data Tersimpan</i>	44
4.3.1.3 <i>Halaman Riwayat Dialog Games</i>	45
4.3.1.4 <i>Halaman Tentang Games</i>	45
4.3.1.5 <i>Halaman Pengaturan Games</i>	46
4.3.2 <i>Mencoba Fungsi Ke Perangkat Smartphone Android lain</i>	47
4.3.2.1 <i>Pengujian Dalam Smartphone Realme 6</i>	47
4.3.2.2 <i>Pengujian Dalam Smartphone Realme C2</i>	49
4.3.2.3 <i>Pengujian Dalam Smartphone MEIZU M6</i>	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 <i>Kesimpulan</i>	54
5.2 <i>Saran</i>	54

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Langkah Pengembangan MDLC	11
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram Games Visual Novel PHBS</i>	24
Gambar 3.2 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Mulai	28
Gambar 3.3 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Lokasi Penyimpanan	29
Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Pengaturan	29
Gambar 3.5 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Tentang	30
Gambar 3.6 <i>Class Diagram Games Visual Novel PHBS</i>	31
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Halaman Utama.....	31
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> Halaman Lokasi Penyimpanan.....	32
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> Halaman Pengaturan	32
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> Halaman Tentang	33
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> Halaman Pilihan	33
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama <i>Games</i>	43
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Simpanan <i>Games</i>	44
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Lokasi penyimpanan <i>Games</i>	44
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Riwayat Dialog <i>Games</i>	45
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Tentang <i>Games</i>	45
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Pengaturan <i>Games</i>	46
Gambar 4.7 Halaman Utama <i>Smartphone</i> Android 10.0	47
Gambar 4.8 Halaman Simpan <i>Smartphone</i> Android 10.0	47

Gambar 4.9 Halaman Permainan Pada <i>Smartphone</i> Android 10.0	48
Gambar 4.10 Halaman Pilihan Pada Permainan Di <i>Smartphone</i> Android 10.0	48
Gambar 4.11 Halaman Utama <i>Smartphone</i> Android 9.0	49
Gambar 4.12 Halaman Simpan <i>Smartphone</i> Android 9.0	49
Gambar 4.13 Halaman Permainan Pada <i>Smartphone</i> Android 9.0	50
Gambar 4.14 Halaman Pilihan Pada Permainan Di <i>Smartphone</i> Android 9.0	50
Gambar 4.15 Halaman Utama <i>Smartphone</i> Android 7.0	51
Gambar 4.16 Halaman Simpan <i>Smartphone</i> Android 7.0	51
Gambar 4.17 Halaman Permainan Pada <i>Smartphone</i> Android 7.0	52
Gambar 4.18 Halaman Pilihan Pada Permainan Di <i>Smartphone</i> Android 7.0	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	13
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i>	15
Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	17
Tabel 2.5 Penelitian Terkait	19
Tabel 2.6 Tabel Perbandingan Media Informasi Sejenis	20
Tabel 3.1 Spesifikasi <i>Hardware</i> yang digunakan	23
Tabel 3.2 <i>Activity Diagram</i> Halaman Mulai	25
Tabel 3.3 <i>Activity Diagram</i> Halaman Lokasi Penyimpanan	26
Tabel 3.4 <i>Activity Diagram</i> Halaman Pengaturan.....	27
Tabel 3.5 <i>Activity Diagram</i> Halaman Tentang	27
Tabel 3.6 <i>Material Collecting</i>	34
Tabel 3.7 Pengujian Tombol Halaman Utama.....	35
Tabel 3.8 Pengujian Tombol Lokasi Penyimpanan	36
Tabel 3.9 Pengujian Tombol Mulai	37
Tabel 3.10 Pengujian Tombol Simpan	37
Tabel 3.11 Hasil Pengujian Pada Beberapa Versi Android	39