

Daftar Isi

HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
Abstrak	vi
Abstract	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.3.1 Tujuan Umum	2
1.3.2 Tujuan Khusus	3
1.4 Pembatasan Masalah	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Remaja.....	7
2.2.2 Social Anxiety Disorder (SAD)	7
2.2.3 Liebowitz Social Anxiety Scale (LSAS)	9

2.2.4	Visual Novel	12
2.2.5	Unity.....	14
2.2.6	Ink	15
2.2.7	Bahasa Pemograman C#	15
2.2.8	<i>Game Design Document</i>	16
2.2.9	Storyboard.....	16
2.2.10	Flowchart	17
2.2.11	Black Box.....	17
2.2.12	Skala Likert	18
BAB 3	METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1	Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	20
3.2	Metode Penelitian.....	20
3.2.1	Analisis Kebutuhan	21
3.2.2	<i>Game Planning</i>	21
3.2.3	Design Implementation	30
3.2.4	Assessing.....	30
3.2.5	Expert Validation	32
3.2.6	<i>Game Tention</i>	34
3.2.7	Usability Test	34
3.2.8	<i>Game Revision</i>	36
3.3	Prototype User Interface.....	36
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1	Implementasi	38
4.1.1	Tampilan Halaman Menu Utama	38
4.1.2	Tampilan Halaman <i>In-game</i>	39
4.2	Pengujian	42

4.2.1	Pengujian Fungsional	42
4.2.2	Pengujian Kuesioner	47
4.3	Analisis Hasil Pengujian	59
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	62
Referensi	63