

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan .....	3
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir .....	3
1.5 Luaran .....	3
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya .....	4
2.1.1 Black Mirror: Bandersnatch (Netflix) .....	4
2.1.2 Novel Visual.....	6
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang .....	7
2.2.1 Orientasi Pendidikan Pengguna Perpustakaan .....	7
2.2.2 <i>Branching Video</i> (Video Bercabang) .....	8
2.2.3 Struktur Branch and Bottleneck .....	8
2.2.4 <i>Flowchart</i> (Diagram Alir) .....	9
2.2.5 <i>Storyboard</i> (Papan Cerita).....	11
2.2.6 Draw.io .....	12
2.2.7 Notepad .....	12
2.2.8 Plot.....	13
2.2.9 Twine.....	14
2.2.10 Adobe Premiere Pro.....	16
2.2.11 Adobe Illustrator .....	18
2.2.12 Adobe Photoshop.....	18
2.2.13 Adobe Audition.....	19

2.2.14	Adobe Captivate .....	19
<b>BAB 3</b>	<b>METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>21</b>
3.1	Metodologi Pengerjaan .....	21
3.1.1	Define (Pendefinisian).....	21
3.1.1.1	Analisis Materi.....	22
3.1.1.2	Wawancara.....	24
3.1.1.3	Perumusan Tujuan .....	24
3.1.1.4	Spesifikasi Kebutuhan Produk.....	24
3.1.1.5	Model Pengembangan Produk .....	24
3.1.1.6	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	25
3.1.2	Design (Perancangan).....	25
3.1.2.1	Perancangan Materi .....	26
3.1.2.2	Pembuatan <i>Flowchart</i> .....	26
3.1.2.3	Perancangan <i>Storyboard</i> .....	29
3.1.2.4	Pembuatan <i>Script</i> .....	29
3.1.2.5	Pembuatan Audio dan Video .....	30
3.1.2.6	Pembuatan Gambar dan Animasi .....	31
3.1.2.7	Pembuatan Tampilan .....	31
3.1.2.8	Penyuntingan Video.....	32
3.1.2.9	Pembuatan <i>Dubbing</i> (Alih Suara).....	34
3.1.2.10	Pembuatan Media Video Bercabang Interaktif.....	35
3.1.3	Develop (Pengembangan) .....	35
3.1.3.1	Tahap Validasi Media Video Bercabang Interaktif.....	36
3.1.3.2	Uji Kelayakan Pada Pengguna.....	36
3.1.4	<i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	36
<b>BAB 4</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>38</b>
4.1	Implementasi .....	38
4.1.1	Lingkungan Implementasi.....	38
4.1.1.1	Lingkungan Perangkat Keras.....	38
4.1.1.2	Lingkungan Perangkat Lunak.....	39
4.1.2	Implementasi Aplikasi.....	39
4.1.3	Hasil Implementasi.....	39
4.2	Pengujian.....	43
4.2.1	Pengujian Alpha .....	43

4.2.1.1	Rencana Pengujian.....	43
4.2.1.2	Kasus dan Hasil Pengujian .....	44
4.2.2	Pengujian Beta.....	47
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>57</b>
5.1	KESIMPULAN.....	57
5.2	SARAN .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>59</b>