

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 <i>Platformer</i>	5
2.1.1 <i>Side Scrolling Game</i>	5
2.2 <i>Finite State Machine</i>	6
2.2.1 <i>Moore Machine</i>	8
2.2.2 <i>Mearly Machine</i>	8
2.2.3 Teknik Pemodelan <i>Finite State Machine</i>	8
2.3 Algoritma Greedy	10
2.3.1 Prinsip Algoritma Greedy	10
2.3.2 Permainan dengan Algoritma Greedy	10
2.4 <i>Non-Player Character (NPC)</i>	11
2.5 <i>Flash</i>	11
2.6 <i>ActionScript 3.0</i>	11

BAB III PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Umum Permainan	13
3.1.1 Deskripsi <i>Player Character</i> (PC)	13
3.1.2 Deskripsi <i>Non-Player Character</i> (NPC)	13
3.2 Spesifikasi Perancangan	14
3.3 Pemodelan Sistem	14
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	14
3.3.2 <i>Activity Diagram</i>	15
3.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	16
3.4 Perancangan Permainan pada Sisi <i>Player Character</i> (PC)	18
3.5 Perancangan Finite State Machine (FSM) pada <i>Non-Player Character</i> (NPC).....	20
3.5.1 Perancangan FSM pada NPC Musuh	21
3.5.2 Perancangan FSM pada NPC Rintangan	25
3.6 Perancangan Teknik Pemilihan Jalur NPC.....	28
3.6.1 Perancangan Jalur pada Stage	29
3.7 Objek pada Permainan.....	30

BAB IV HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS

4.1 Batasan Pengujian	32
4.1.1 Pengujian <i>Alpha</i>	32
4.1.1.1 Rencana Pengujian.....	32
4.1.1.2 Hasil Pengujian.....	33
4.1.2 Pengujian <i>Beta</i>	39
4.1.3 Pengujian Perilaku NPC Musuh dalam Permainan.....	43

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	44

DAFTAR PUSTAKA	45
-----------------------------	----

LAMPIRAN