

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Game .....	5
2.1.1 Dimensi Game .....	6
2.1.2 Non Playable Character.....	7
2.1.3 Struktur Pengembangan Game .....	7
2.2 Multi Agent System.....	9
2.3 Piranha.....	10
2.3.1 Penggolongan dan Deskripsi Piranha.....	10

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	13
3.1 Rancangan Umum Game.....	13
3.2 Deskripsi Karakter Piranha NPC.....	13
3.2.1 Storyboard Karakter Piranha.....	15
3.2.2 Hubungan Piranha NPC dengan Multi Agent.....	16
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	17
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	17
3.4 Perancangan Sistem.....	18
3.5 Use Case .....	19
3.5.1 Deskripsi Aktor Use Case .....	19
3.5.2 Deskripsi Use Case .....	20
3.5.3 Skenario Use Case.....	21
3.6 Sequence Diagram Game Berburu Koi .....	26
3.7 Class Diagram .....	30
3.8 Storyboard Game.....	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	35
4.1 Implementasi .....	35
4.1.1 Tampilan Pertama pada Unity.....	35
4.1.2 Tampilan Splash Screen Unity.....	35
4.1.3 Tampilan Pertama pada Game .....	36
4.1.4 Tampilan How To Play .....	37
4.1.5 Tampilan Options.....	37
4.1.6 Tampilan Game Level 1 .....	38
4.1.7 Tampilan Game Level 2.....	39
4.1.8 Tampilan Game Level 3.....	39

4.1.9	Tampilan Board Score.....	40
4.1.10	Tampilan Game Over.....	41
4.2	Implementasi Multi Agent Piranha .....	41
4.3	Pengujian .....	43
4.3.1	Testing Implementasi Game .....	43
4.3.2	Pengujian Game Terhadap User.....	44
4.3.3	Uji Validitas .....	48
4.3.4	Uji Reliabilitas .....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA .....		53
LAMPIRAN A .....		xiv
Identitas Koresponden.....		xv
LAMPIRAN B .....		xvii
Pertanyaan Kuesioner.....		xviii
LAMPIRAN C .....		xix
Persentase Nilai Aspek Kuesioner .....		xx
LAMPIRAN D.....		xxv
Data Hasil Kuesioner.....		xxvi
LAMPIRAN E.....		xxviii
Perhitungan Uji Validitas.....		xxix
LAMPIRAN F.....		xxx
Perhitungan Uji Reliabilitas.....		xxxii
LAMPIRAN G.....		xxxii
Grafik Pie Kuesioner.....		xxxiii