

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1 <i>Game</i>	4
2.2.1 Tahapan Pembuatan <i>Game</i>	4
2.2 Ulat.....	6
2.3 <i>Non Playable Character (NPC)</i>	6
2.4 Multi Agent.....	9
2.5 Algoritma <i>Floyd-Warshall</i>	10
2.6 Perhitungan Model Likert	13
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	14
3.1 Rancangan Umum <i>Game</i>	14
3.2 Deskripsi Karakter Ulat (NPC).....	14

3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	14
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	15
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	15
3.4	Perancangan Sistem	15
3.5	<i>Use case</i>	17
3.5.1	Deskripsi Aktor <i>Use case</i>	18
3.5.2	Deskripsi Usecase	18
3.5.3	Skenario Usecase	19
3.6	<i>Story Board Game</i>	21
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		26
4.1	Implementasi.....	26
4.1.1	Tampilan Pertama pada Unity.....	26
4.1.2	Tampilan <i>Splash Screen</i> pada Unity	27
4.1.3	Tampilan Menu Utama pada Game	27
4.1.4	Tampilan <i>Tutorial</i>	28
4.1.5	Tampilan Level 1	28
4.1.6	Tampilan Level 2	29
4.1.7	Tampilan Level 3	30
4.1.8	Tampilan Level 4	31
4.1.9	Tampilan Level 5	32
4.1.10	Tampilan Game Over.....	32
4.2	Pengujian <i>Black Box</i>	33
4.3	Pengujian Beta	34
4.4	Implementasi Algoritma Floyd Warshall.....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		38
5.1	Kesimpulan	38
5.2	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA		39