

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Tujuan Penelitian .....	2
1.3. Rumusan Masalah .....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metodologi Penelitian .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Hama Bekicot.....	4
2.2. Non-Player Character (NPC) .....	4
2.3. Multi Agent .....	4
2.4. Algoritma A-Star.....	6
2.5. Skala Likert .....	7
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>9</b>
3.1. Gambaran <i>Game</i> .....	9
3.2. Perancangan game.....	9
3.3. Perancangan Karakter .....	10

3.4. Spesifikasi perangkat .....	11
3.5. Use Case <i>Diagram</i> .....	11
3.5.1. Deskripsi Aktor <i>Usecase</i> .....	12
3.5.2. Skenario <i>Use Case</i> .....	12
3.6. Storyboard .....	14
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....</b>	<b>19</b>
4.1. Implementasi .....	19
4.1.1. Tampilan Pertama pada <i>Unity</i> .....	19
4.1.2. Tampilan <i>Splash Screen Unity</i> .....	20
4.1.3. Tampilan Utama pada <i>Game</i> .....	20
4.1.4. Tampilan <i>Tutorial</i> .....	21
4.1.5. Tampilan Level Pertama .....	21
4.1.7. Tampilan Level Ketiga .....	22
4.1.8. Tampilan Level Keempat .....	23
4.1.9. Tampilan Level Kelima .....	24
4.1.10. Tampilan <i>Game Over</i> .....	24
4.2. Pengujian <i>Black Box</i> .....	25
4.3. Pengujian Beta .....	25
4.4. Implementasi Algoritma A-Star .....	27
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>30</b>
5.1. Kesimpulan .....	30
5.2. Saran .....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>31</b>
<b>LAMPIRAN</b>	