

## Daftar Isi

<b>ABSTRAKSI</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b>	<b>x</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah	3
1.6 Pembagian Tugas	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>7</b>
2.1 RPG Maker MV	7
2.1.1 Map	7
2.1.1.1 Selecting Tiles	7
2.1.1.2 Drawing Tool	7
2.1.1.3 Map Properties	8
2.1.2 Event	9
2.1.2.1 Event Page Settings	9
2.1.2.1.1 Condition	9
2.1.2.1.2 Image	10
2.1.2.1.3 Priority	10
2.1.2.1.4 Trigger	10
2.1.2.1.5 Contents	10
2.1.3 Event Commands	11
2.2 Game Edukasi	12
2.3 Genre	13
2.4 Sejarah Imam Syafi'i	14
2.5 Ulama : Biografi Imam Syafi'i	15

<b>BAB 3 ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI PERMAINAN</b>	16
3.1 Informasi Umum Aplikasi	16
3.2 Karakter	16
3.3 Storyline	16
3.4 Game Loop	21
3.5 Mekanik Dasar	22
3.5.1 2D RPG Movement	22
3.5.2 Teka-teki	22
3.5.3 Dialog	22
3.5.4 Interactable Object	22
3.6 Walkthrough	23
3.6.1 Quest	23
3.6.2 Karakter Karakter Lain	27
3.6.3 Peta Permainan	29
3.6.4 Items	37
<b>BAB 4 PENGUJIAN APLIKASI</b>	38
4.1 Pengujian	38
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN</b>	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	60