

DAFTAR ISI

1	LEMBAR PENGESAHAN	ii
2	TUGAS AKHIR	ii
3	LEMBAR PENGESAHAN ORISINALITAS	iii
4	ABSTRAK	iv
5	<i>ABSTRACT</i>	v
6	KATA PENGANTAR.....	vi
7	UCAPAN TERIMA KASIH	vii
8	DAFTAR ISI	viii
10	DAFTAR TABEL.....	xi
11	DAFTAR GAMBAR.....	xii
12	BAB I.....	1
1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Rumusan Masalah	2
1.3	Tujuan.....	2
1.4	Batasan Masalah	2
1.5	Sistematika Penulisan Tugas Akhir	3
2	BAB II.....	4
2.1	<i>Event-Driven</i>	4
2.2	<i>Finite State Machine (FSM)</i>	4
2.3	<i>FSMDriver</i>	5
2.4	Unity.....	6
3	BAB III.....	7
3.1	Gambaran Umum Aplikasi.....	7

3.2	Analisis Spesifikasi Sistem yang Digunakan	8
3.2.1	Perangkat Lunak	8
3.2.2	Perangkat Keras	8
3.2.3	<i>Brainware</i>	8
3.3	Pemodelan Sistem	9
3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	9
3.3.2	<i>Activity Diagram</i>	10
3.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	11
a.	Memulai Aplikasi.....	11
b.	<i>Menu Utama</i>	11
c.	<i>Menu Exit</i>	12
3.4	Pemodelan Aplikasi Permainan <i>Static Bicycle</i> di Sisi Karakter... 12	
3.4.1	<i>State Diagram</i>	12
3.5	Pemodelan Aplikasi Permainan <i>Static Bicycle</i> di sisi <i>Non-Player Character</i> (NPC).....	13
3.6	Perancangan <i>Event-Driven</i> pada <i>Player</i>	13
3.7	Perancangan <i>Finite State Machine</i> pada NPC	14
3.8	Perancangan <i>Waypoint Route</i> pada NPC.....	15
3.9	Waktu Tertentu pada <i>Player</i>	17
4	BAB IV	18
4.1	Batasan Pengujian	18
4.1.1	Pengujian Alpha	18
4.1.1.2	<i>Hasil Pengujian</i>	20
1.	Pengujian saat Memulai Aplikasi	20
2.	Pengujian <i>Sub-Menu</i>	21
3.	Pengujian <i>Menu</i> dalam Permainan	22

4.	Pengujian <i>Menu</i> Tambahan	24
4.1.2	Pengujian dari <i>Static Bicycle</i> ke Unity	29
4.1.2.1	Validasi 100 Kayuhan dari <i>Static Bicycle</i> ke Unity.....	29
4.1.2.2	Validasi 100 Meter dari <i>Static Bicycle</i> ke Unity	32
4.1.2.3	Validasi Tombol <i>Push Button</i> dari <i>Static Bicycle</i> ke Unity	34
6	BAB V	37
5.1	Kesimpulan	37
5.2	Saran	37
7	DAFTAR PUSTAKA	38
9	LAMPIRAN – A	40
10	LAMPIRAN – B	45
11	LAMPIRAN - C	48