

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Pengertian <i>Game</i>.....	4
2.2. <i>Non-Player Character</i> (NPC)	5
2.3. <i>Intelligent agent</i>.....	6
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	8
3.1. Perancangan <i>Game</i> Jelajah Nusantara	8
3.1.1. <i>Storyboard Game</i> Jelajah Nusantara	8
3.1.2. <i>Desain Game</i>	8
3.1.3. <i>Desain Karakter Non-Player Character</i> (NPC).....	10
3.2. <i>Diagram Stage Game</i> Jelajah Nusantara.....	11
3.2.1. Perancangan NPC penjaga dan laba – laba	13
3.2.2. Spesifikasi komponen.....	14
BAB IV HASIL DAN ANALISIS	16
4.1. Implementasi User Interface	16
4.2. Implementasi <i>Desain NPC Penjaga dan Laba – laba</i>.....	23

4.3	Skenario pengujian NPC	27
4.4	Pengujian Pengguna (kuesioner)	31
4.5	Uji Validitas dan Realibilitas.....	33
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		35
5.1.	Simpulan.....	35
5.2.	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA		36
LAMPIRAN A		37
LAMPIRAN B		38