

## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....                      | <b>i</b>   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....         | <b>ii</b>  |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                | <b>iii</b> |
| <b>ABSTRACT</b> .....                               | <b>iv</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                         | <b>v</b>   |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....                    | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                             | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                          | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                           | <b>x</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                      | <b>1</b>   |
| 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          |
| <b>BAB II DASAR TEORI</b> .....                     | <b>4</b>   |
| 2.1. Kewirausahaan .....                            | 4          |
| 2.2. <i>Game</i> .....                              | 4          |
| 2.3. <i>Game Based Education</i> .....              | 5          |
| 2.4. <i>Game Edukasi</i> .....                      | 5          |
| 2.5. <i>Arcade Game</i> .....                       | 6          |
| 2.6. <i>Non-Player Character</i> .....              | 7          |
| 2.7. <i>Pest Control Management</i> .....           | 7          |
| 2.8. <i>Multi-Agent System</i> .....                | 8          |
| 2.9. <i>Agent</i> .....                             | 8          |
| <b>BAB III PERANCANGAN SISTEM</b> .....             | <b>9</b>   |
| 3.1. Rancangan Umum Sistem .....                    | 9          |
| 3.1.1. Desain Sistem .....                          | 9          |
| 3.1.2. Perancangan Sistem Kendali <i>Game</i> ..... | 14         |
| 3.1.3. <i>Storyboard Game</i> .....                 | 14         |
| 3.2. Perancangan NPC Tikus .....                    | 16         |
| 3.2.1. Perancangan Sprite NPC Tikus .....           | 17         |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.2.2. Hubungan NPC Tikus dengan Multi Agent ..... | 18        |
| 3.3. Perancangan Kodingan NPC Tikus .....          | 19        |
| 3.4. Analisis kebutuhan sistem .....               | 22        |
| 3.4.1. Spesifikasi Perangkat Lunak .....           | 22        |
| 3.4.2. Spesifikasi perangkat keras .....           | 22        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>     | <b>23</b> |
| 4.1. Implementasi NPC Tikus .....                  | 23        |
| 4.2. Pengujian Alpha .....                         | 23        |
| 4.3. Pengujian Beta .....                          | 24        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>              | <b>27</b> |
| 5.1. Simpulan .....                                | 27        |
| 5.2. Saran .....                                   | 27        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                        | <b>28</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                              | <b>30</b> |