

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</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 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>3</b>
2.1. Peternakan .....	3
2.2. Game .....	3
2.2.1. Sejarah Game .....	4
2.3. Finite State Machine.....	6
2.4. Kecerdasan Buatan (AI) .....	6
2.5. Non-Playable Character (NPC).....	7
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>8</b>
3.2. Desain Sistem.....	8
3.2.1. Konsep Game.....	8
3.3. Desain User Interface .....	8
3.3.1 Perancangan Karater .....	10
3.3.2 Perilaku NPC pada hewan penjaga .....	12
3.3.3 Diagram State pada NPC hewan penjaga .....	12
3.3.4 Diagram Use Case.....	12
3.3.5 Flowchart Game .....	13
3.3.6 Perancangan Misi dan Level .....	14
3.3.1. Spesifikasi Komponen .....	16
<b>BAB IV SKENARIO PENGUJIAN .....</b>	<b>18</b>
4.1. Rancangan Pengujian Blackbox.....	18
4.2. Skenario pengujian tampilan antar muka .....	20

4.3.	Skenario pengujian <i>Non-Player Character (NPC)</i> Anjing .....	28
4.4.	Pengujian <i>User</i> .....	30
4.4.1	Pengujian Waktu Bermain User.....	32
5.1.	Kesimpulan.....	37
5.2.	Saran.....	37
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>38</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>39</b>