

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	II
ABSTRAK	III
ABSTRACT	IV
KATA PENGANTAR	V
UCAPAN TERIMA KASIH	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	VIII
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. Sistematika Penulisan	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Kewirausahaan	4
2.2 Games	4
2.3 Sejarah Game	5
2.4 Game Based Education	5
2.5 Game Education	6
2.6 Non Player Character (NPC)	7
2.7 Intelligent Agent	7
BAB III PERANCANGAN SISTEM	8
3.1 Perancangan Game	8
3.2 Perancangan Sistem Game 3.2.1 Flowchart Sistem Game	8
3.2.1. Perancangan sistem kendali game	14
3.3. Perancangan non player character ibu	14
3.3.1 Perancangan sistem <i>non player character</i> ibu	15
3.3.2 Perancangan intelligent agent dengan simple agent	16
3.4. Perancangan coding non player character ibu	16
3.5. Analisis kebutuhan sistem	18
3.5.1. Spesifikasi perangkat lunak	19
3.5.2. Spesifikasi perangkat keras	19
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	20
4.1. Implementasi game	20
4.2 Skenario Pengujian	25
4.3 Analisis Hasil Pengujian	25
4.3.1 Identifikasi produk aktif	25
4.3.2 Analisis perhitungan produk aktif disetiap stage	33
4.4. Pengujian Alpha	36
4.4.1 Pengujian room ibu dan anak	36
4.4.2 Pengujian room restock	37
4.5. Pengujian beta	39
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	43
5.1. Simpulan	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46