

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</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 Sistematika Penulisan .....	2
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>4</b>
2.1 Pengertian <i>Game</i> .....	4
2.2 <i>Platformer Game</i> .....	4
2.3 <i>User Interface</i> .....	5
2.4 <i>Non-Player Character Game</i> .....	5
2.5 <i>Finite State Machine (FSM)</i> .....	6
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>7</b>
3.1 Konsep <i>Game ANEX</i> .....	7
3.2 Desain <i>Game</i> .....	8
3.3 Diagram State <i>Game Anex</i> .....	12
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	14
3.5 Perancangan NPC pemburu .....	15
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....</b>	<b>19</b>
4.1 Implementasi <i>User Interface</i> .....	19

4.2	Implementasi Desain NPC Pemburu.....	24
4.3	Skenario Pengujian NPC.....	28
4.4	Pengujian Pengguna (Kuesioner).....	34
4.5	Uji Validitas dan Realibilitas .....	38
4.6	Pengujian Teknis.....	40
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>41</b>
5.1	Kesimpulan .....	41
5.2	Saran .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>42</b>
<b>LAMPIRAN A.....</b>		<b>44</b>
<b>LAMPIRAN B.....</b>		<b>46</b>
<b>LAMPIRAN C.....</b>		<b>51</b>
<b>LAMPIRAN D.....</b>		<b>54</b>
<b>LAMPIRAN E.....</b>		<b>57</b>