

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</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>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. Sistematika Penulisan .....	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
2.1 Teknologi .....	4
2.2 <i>Game</i> .....	4
2.2.1 Sejarah <i>Game</i> .....	4
2.2.2 <i>Genre</i> .....	5
2.2.3 <i>Platform</i> .....	7
2.3 <i>Non Playable Character</i> .....	8
2.4 <i>Finite State Machine</i> .....	9
2.6 Algoritma A* .....	9
2.7 Pengukuran Skala Likert, Validitas, dan Reliabilitas .....	10
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>14</b>
3.1 Perancangan <i>Game</i> .....	14

3.1.1 Desain Sistem.....	14
3.1.2 Perancangan Sistem Kendali <i>Game</i> .....	19
3.1.3 Storyboard <i>Game</i> .....	19
3.2 Perancangan NPC Eric.....	21
3.2.1 Perancangan Sistem NPC Eric.....	21
3.2.2 Perancangan Sprite NPC Eric .....	24
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	25
3.3.1 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	25
3.3.2 Spesifikasi Perangkat Keras.....	25
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>26</b>
4.1 Implementasi <i>game</i> .....	26
4.2 Implementasi <i>Finite State Machine</i> .....	31
4.3 Pengujian Hyperparameter.....	34
4.3 Pengujian Sistem <i>Game</i> .....	38
4.3.1 Pengujian <i>Black Box</i> .....	38
4.3.2 Pengujian UAT .....	43
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>47</b>
5.1. Simpulan .....	47
5.2. Saran.....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>50</b>