

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II DASAR TEORI.....	4
2.1. Game	4
2.1.1. Pengertian Game	4
2.1.2. <i>Game</i> Edukasi	4
2.1.3. Artificial Intelligence	4
2.1.4. Non-Playable Character	4
2.2. Algoritma A*	5
2.2.1. <i>Pathfinding</i>	5
2.2.2. Pengertian Algoritma A*	5
2.2.3. Implementasi Algoritma A*.....	6
BAB III PERANCANGAN SISTEM	7
3.1 Gambaran Umum Sistem	7
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	8

3.2.1.	Spesifikasi <i>Software</i>	8
3.2.2.	Spesifikasi <i>Hardware</i>	8
3.3	Perancangan Sistem.....	8
3.3.1.	Fungsi dan Fitur	9
3.3.2.	Diagram <i>Sequence</i>	10
3.3.3.	Sistem Kontrol <i>Game</i>	10
3.3.4.	Desain Perangkat Lunak	11
3.3.5.	Aturan dan Batasan Permainan	13
3.4	Program dan Perhitungan A*	13
BAB IV IMPLEMENTASI DAN SKENARIO PENGUJIAN.....		16
4.1	Implementasi	16
4.1.1.	Storyboard.....	16
4.1.2.	Desain Karakter pada <i>Game</i>	17
4.2	Skenario Pengujian.....	18
4.2.1.	Pengujian <i>User Interface</i>	18
4.2.2.	Pengujian Kontrol <i>Game</i>	19
4.3	Pengujian Beta.....	21
4.3.1.	Uji Validitas	24
4.3.2.	Uji Reliabilitas	25
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		27
DAFTAR PUSTAKA.....		28