

## 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>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>12</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	12
1.2. Rumusan Masalah .....	12
1.3. Tujuan dan Manfaat .....	12
1.4. Batasan Masalah.....	13
1.5. Metode Penelitian.....	13
1.6. Sistematika Penulisan .....	13
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>14</b>
2.1. Algoritma <i>random walk</i> .....	14
2.2. Unity.....	18
2.3. Playfab.....	19
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>20</b>
3.1 Gambar Umum Sistem.....	20
3.2 <i>Flowchart</i> sistem game YOLO Game .....	21
3.3 Penggunaan Algoritma <i>Random Walk Terhadap NPC</i> .....	22

3.4	Perangkat Keras .....	23
3.5	Perangkat Lunak.....	23
3.6	Perencanaan Antarmuka.....	24
3.6.1	Rancangan <i>world</i> .....	24
3.6.2	Rancangan Antarmuka <i>Game</i> .....	24
3.6.3	Rancangan Antarmuka <i>Score Board</i> .....	25
3.6.4	Rancangan Antarmuka <i>Main Menu</i> .....	25
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>		<b>26</b>
4.1	Implementasi Antarmuka .....	26
4.1.1	Antarmuka <i>Main Menu</i> .....	26
4.1.2	Antarmuka <i>Score Board</i> .....	26
4.1.3	Antarmuka <i>Game</i> .....	27
4.2	Pengujian.....	28
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i> .....	28
4.2.2	Pengujian Beta .....	32
4.3	Pengujian Sumber Daya.....	36
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>38</b>
5.1	Kesimpulan .....	38
5.2	Saran.....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>39</b>