

## 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>DAFTAR PERSAMAAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	2
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 <i>Game</i> .....	4
2.2 <i>Game Platformer</i> .....	4
2.3 <i>Game Puzzle</i> .....	5
2.4 Genre Game.....	5
2.5 <i>Non Playable Character (NPC)</i> .....	7
2.6 Flora dan Fauna .....	9
2.7 Metode <i>Multi-Agent</i> .....	9
2.8 <i>Game Offline</i> .....	11
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>12</b>
3.1 Konsep <i>Game</i> .....	12

3.2	NPC Hewan .....	13
3.3	Perancangan <i>Game</i> Anex .....	15
3.4	<i>Use Case</i> .....	27
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>		<b>29</b>
4.1	Implementasi .....	29
4.2	Skenario Pengujian .....	31
4.3	Uji Validitas .....	34
4.4	Uji Reliabilitas .....	35
4.5	Uji Teknis .....	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>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>41</b>