

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metode Penelitian	3
BAB II DASAR TEORI.....	4
2.1 Pengertian Permainan (<i>Game</i>).....	4
2.1.1. <i>Genre Game</i>	4
2.2 <i>Non-Playable Character (NPC)</i>	6
2.3 Metode <i>Finite State Machine</i>	6
2.4 Material Hasil Tambang.....	7
2.5 Komponen <i>Game</i>	7
BAB III PERANCANGAN SISTEM	9
3.1. Konsep <i>Game Miner Quest</i>	9
3.2. Diagram Alur <i>Game Miner Quest</i>	9
3.3. Perancangan Desain <i>Game</i>	10
3.4. Perancangan NPC <i>Boss Golem</i>	14
3.5. Alat dan Bahan	15
3.5.1 Alat (<i>Hardware</i>).....	15
3.5.2 Bahan (<i>Software</i>).....	16
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	17
4.1. Implementasi <i>User Interface</i>	17

4.2. Implementasi Desain NPC <i>Boss Golem</i>	22
4.3. Skenario Pengujian NPC	25
4.4. Pengujian Pengguna.....	28
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	32
5.1. Kesimpulan	32
5.2. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN.....	36