

Daftar Isi

ABSTRAKSI	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR ISTILAH	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah	3
1.6 Pembagian Tugas	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 RPG Maker MV	7
2.1.1 Map	7
2.1.1.1 Selecting Tiles	7
2.1.1.2 Drawing Tool	7
2.1.1.3 Map Properties	8
2.1.2 Event	9
2.1.2.1 Event Page Settings	9
2.1.2.1.1 Condition	9
2.1.2.1.2 Image	10
2.1.2.1.3 Priority	10
2.1.2.1.4 Trigger	10
2.1.2.1.5 Contents	10
2.1.3 Event Commands	11
2.2 Game Edukasi	12
2.3 Genre	13
2.4 Sejarah Imam Syafi'i	14
2.5 Ulama : Biografi Imam Syafi'i	15

BAB 3 ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI PERMAINAN	16
3.1 Informasi Umum Aplikasi	16
3.2 Karakter	16
3.3 Storyline	16
3.4 Game Loop	21
3.5 Mekanik Dasar	22
3.5.1 2D RPG Movement	22
3.5.2 Teka-teki	22
3.5.3 Dialog	22
3.5.4 Interactable Object	22
3.6 Walkthrough	23
3.6.1 Quest	23
3.6.2 Karakter Karakter Lain	27
3.6.3 Peta Permainan	29
3.6.4 Items	37
BAB 4 PENGUJIAN APLIKASI	38
4.1 Pengujian	38
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60