

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
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	2
1.5. Metode Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Game	5
2.2. Non-Player Character.....	5
2.3. Pathfinding	5
2.4. Algoritma Theta*	6
2.5. Unity.....	6
2.6. Uji Validitas.....	7
2.7. Uji Realibilitas.....	7
BAB III PERANCANGAN SISTEM	9
3.1. Game Desain Document	9
3.1.2. Core Loop	9
3.1.3. User Journey.....	10
3.1.4. Screenflow.....	11
3.1.5. Komponen Dalam Game	11
3.1.6. Pembuatan Graf Map.....	13
3.1.7. Activity Diagram.....	14
3.2. Model Theta* - Diagram Alir Pathfinding Algoritma Theta*	22
3.2.1. Diagram Alir NPC	22
3.2.2. Diagram Alir Algoritma Theta*	23
3.2.3. Pseudocode Algoritma Theta*	24
3.3. Spesifikasi Perancangan Game.....	24

3.3.1.	Perangkat Keras (Hardware)	24
3.3.2.	Perangkat Lunak (Software).....	24
3.3.3.	Pengguna (Brainware).....	24
BAB IV	HASIL DAN ANALISIS	25
4.1.	Batasan Implementasi.....	25
4.2.	Implementasi Antarmuka	25
4.2.1.	Ikon Aplikasi	25
4.2.2.	Menu Utama	25
4.2.3.	Menu Algoritma	26
4.2.4.	Antarmuka Permainan.....	27
4.2.5.	Antarmuka Menu How To Play	27
4.2.6.	Menu Pause.....	28
4.2.7.	Tampilan Hasil Akhir	29
4.3.	Pencarian Jalur menggunakan Algoritma Theta*	30
4.4.	Pengujian Alpha	30
4.4.1.	Skenario Pengujian	30
4.4.2.	Pengujian Blackbbox	32
4.5.	Pengujian Algoritma Theta*	38
4.6.	Pengujian Beta	40
4.6.1.	Pengujian dengan Kuesioner	40
4.6.2.	Uji Validitas	42
4.6.3.	Uji Realibilitas	42
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1.	Simpulan	44
5.2.	Saran	44
DAFTAR PUSTAKA		46
LAMPIRAN A.....		48
LAMPIRAN B.....		53
LAMPIRAN C.....		54
LAMPIRAN D.....		60
LAMPIRAN E.....		63
LAMPIRAN F.....		65