

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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. Metodologi Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
2.1. <i>Game</i>	4
2.2. Non-Player Character	4
2.3. Pathfinding.....	5
2.4. Algoritma A*.....	5
2.5. Uji Validitas	6
2.6. Uji Reliabilitas	6
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	8

3.1. Game Design Document.....	8
3.1.1. <i>Gambaran Umum.....</i>	8
3.1.2. <i>Core Loop</i>	8
3.1.3. <i>User Journey.....</i>	9
3.1.4. <i>Screenflow.....</i>	10
3.1.5. <i>Komponen dalam Game.....</i>	11
3.1.6. <i>Pembuatan Graf Map.....</i>	13
3.1.7. <i>Activity Diagram</i>	13
3.2. Model A* - Diagram Alir Pathfinding Algoritma A*	22
3.2.1. <i>Diagram Alir NPC</i>	22
3.2.2. <i>Diagram Alir Algoritma A*</i>	23
3.3. Spesifikasi Perancangan Game	24
3.3.1. <i>Perangkat Keras (Hardware)</i>	25
3.3.2. <i>Perangkat Lunak (Software)</i>	25
3.3.3. <i>Pengguna (Brainware).....</i>	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	26
4.1. Batasan Implementasi.....	26
4.2. Implementasi Antarmuka.....	26
4.2.1. <i>Ikon Aplikasi.....</i>	26
4.2.2. <i>Menu Utama.....</i>	26
4.2.3. <i>Menu How to Play.....</i>	27
4.2.4. <i>Menu Algoritma</i>	28
4.2.5. <i>Antarmuka Permainan</i>	28
4.2.6. <i>Menu Pause.....</i>	29
4.2.7. <i>Tampilan Hasil Akhir.....</i>	30
4.3. Pencarian Jalur Menggunakan Algoritma A*	31
4.4. Pengujian Alpha	31
4.4.1. <i>Skenario Pengujian</i>	31
4.4.2. <i>Pengujian Black Box.....</i>	33
4.5. Pengujian Algoritma A*	39
4.5.1. <i>Pengujian Pencarian Jalur NPC Menggunakan A*</i>	39

4.5.2. <i>Pengujian Pencarian Jalur A* dengan Menambahkan Beban</i>	42
4.6. Pengujian Beta	46
4.6.1. <i>Pengujian dengan Menggunakan Kuesioner</i>	46
4.6.2. <i>Uji Validitas</i>	48
4.6.3. <i>Uji Reliabilitas</i>	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
5.1. Kesimpulan	50
5.2. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52