

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	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	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Data Teori.....	6
2.1.1 Game Based Education	6
2.1.2 Lalat.....	7
2.1.3 Animasi	8
2.1.4 Game Engine.....	9
2.1.5 Random Walks	9
2.1.6 Non-Player Character (NPC)	10
2.1.7 Skala Likert	11
BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM	13
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	13
3.1.1 Gambaran Umum <i>Game</i>	13

3.1.2	Alur Perancangan <i>Game</i>	13
3.1.3	Perancangan Karakter	14
3.1.4	Spesifikasi Perangkat	17
3.1.5	<i>Flowchart</i>	18
3.1.6	Use Case Diagram.....	19
3.1.7	Deskripsi Aktor Usecase	19
3.1.8	Skenario <i>Use Case</i>	21
3.1.9	Storyboard.....	22
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		29
4.1	Implementasi Sistem	29
4.1.1	Tampilan Pada GameMeker Studio	29
4.1.2	Tampilan Splash Screen Game Maker Studio 2	30
4.1.3	Tampilan Utama pada Game.....	30
4.1.4	Tampilan tutorial.....	31
4.1.5	Tampilan Game.....	32
4.1.6	Tampilan Pause Screen	32
4.1.7	Tampilan Game Over	33
4.1.8	Tampilan Exit Screen.....	33
4.2	Pengujian <i>Feature</i>	34
4.3	Pengujian Beta.....	35
4.4	Implementasi Algoritma Random Walk.....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		38
5.1	Kesimpulan.....	38
5.2	Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....		39
LAMPIRAN		42