

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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. Metodologi Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1. Video Game.....	5
2.2. Non-Player Character	5
2.3. Pathfinding.....	6
2.4. Algoritma Breadth First Search.....	7
2.5. Uji Validitas	7
2.6. Uji Reliabilitas	8
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	9

3.1. Game Design Document.....	9
3.1.1. Gambaran Umum.....	9
3.1.2. Core Loop.....	10
3.1.3. User Journey.....	10
3.1.4. Screenflow.....	12
3.1.5. Komponen dalam Game.....	13
3.1.6. Pembuatan Graf Map	15
3.1.7. Activity Diagram.....	15
3.2.1. <i>Flowchart</i> untuk NPC	23
3.2.2. <i>Flowchart</i> untuk Algoritma Breadth First Search.....	24
3.2.3. Pseudocode Algoritma Breadth First Search pada NPC	25
3.3. Spesifikasi Perancangan Game	25
3.3.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	25
3.3.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	25
3.3.3. Pengguna (<i>Brainware</i>)	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	26
4.1. Batasan Implementasi	26
4.2. Implementasi Antarmuka.....	26
4.2.1. Ikon Aplikasi.....	26
4.2.2. Menu Utama.....	26
4.2.3. Menu Algoritma.....	27
4.2.4. Antarmuka Permainan.....	27
4.2.5. Antarmuka Menu <i>How To Play</i> (Cara Bermain)	28
4.2.6. Menu <i>Pause</i>	29
4.2.7. Tampilan Hasil Akhir.....	29
4.3. <i>Pathfinding</i> Menggunakan Algoritma Breadth First Search	30
4.4. Pengujian Alpha	30
4.4.1. Skenario Pengujian.....	31
4.4.2. Pengujian Black Box.....	33
4.5. Pengujian Algoritma Breadth First Search.....	38
4.5.1. Contoh Teori	41

4.5.2.	Contoh Kasus	42
4.6.	Pengujian Beta	44
4.6.1.	Pengujian dengan Menggunakan Kuesioner	45
4.6.2.	Uji Validitas	46
4.6.3.	Uji Reliabilitas	47
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1.	Kesimpulan	48
5.2.	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA		50