

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
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. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II DASAR TEORI	4
2.1. Game Edukasi.....	4
2.2. <i>Game Based Learning</i> (Pembelajaran Berbasis Permainan)	5
2.3. Permainan Labirin (<i>Maze Game</i>)	6
2.4. <i>Non-Player Character (NPC)</i>	8
2.5. Finite State Machine.....	9
BAB III PERANCANGAN SISTEM	11
3.1. World Game	11
3.1.1. Map dan Obstacle Wall.....	14
3.1.2. Pickup objects dan Mission.....	15
3.1.3. Non-Playable Character	15
3.1.4. Statechart Desain Perilaku <i>NPC</i>	16

3.1.5. Fungsi dan Fitur	17
3.2. Desain Tampilan <i>Game</i>	18
3.3. Spesifikasi Perangkat Keras	20
3.4. Spesifikasi Perangkat Lunak	20
BAB IV SKENARIO PENGUJIAN	21
4.1. Implementasi <i>Maze Game</i> dan <i>NPC</i>	21
4.1.1. Implementasi Source Code <i>NPC</i>	24
4.2. Pengujian Alpha	30
4.3. Pengujian Beta.....	31
4.3.1. Pengujian Skala Likert	32
4.3.2. Pengujian Validitas	34
4.3.3. Pengujian Reliabilitas.....	36
BAB V.....	37
KESIMPULAN DAN SARAN.....	37
5.1. Kesimpulan.....	37
5.2. Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN 1. DOKUMENTASI PENGUJIAN	40
LAMPIRAN 2. KUESIONER	41