

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHANTUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
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 LANDASAN TEORI	4
2.1. <i>Game</i>	4
2.2. Jenis – jenis <i>Game</i>	4
2.3. <i>Game Edukasi</i>	5
2.4. <i>Non-Player Character (NPC)</i>	8
2.5. Metode <i>Finite State Machine</i>	9
2.6. <i>GameMaker Studio</i>	10
BAB III PERANCANGAN SISTEM	11
3.1. <i>World Game</i>	11
3.1.1. <i>Statechart</i> Desain Perilaku NPC	14
3.1.2. <i>Pickup Object (NPC) and Missions</i>	15
3.1.4. Fungsi dan Fitur	17
3.2. Desain Tampilan <i>Game</i>	23
3.3. Spesifikasi Perangkat.....	24
BAB IV	25
SKENARIO PENGUJIAN	25
4.1. Implementasi <i>Game</i> dan NPC	25
4.1.1. Implementasi Source Code NPC	26
4.2. Pengujian Alpha	30

4.3.	Pengujian Beta.....	31
4.3.1.	Pengujian Skala Likert.....	31
4.3.2.	Pengujian Validitas.....	37
4.2.3.	Pengujian Reliabilitas	38
BAB V	40
KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1.	Kesimpulan.....	40
5.2.	Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN 1. DOKUMENTASI PENGUJIAN		
LAMPIRAN 2. DATA KUISIONER		