

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	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	1
1.3 Tujuan dan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Game</i>	4
2.1.1 Sejarah <i>Game</i>	4
2.1.2 <i>Game</i> Edukasi	9
2.2 <i>Non-Player Character</i> (NPC)	9
2.3 Metode <i>Finite State Machine</i>	10
BAB III PERANCANGAN SISTEM	12
3.1 Desain <i>Game</i>	12
3.1.1 Desain Tampilan <i>Game</i>	15
3.2 NPC Kecoa	17
3.2.1 Fungsi dan Fitur	17

3.3 Spesifikasi Perangkat	23
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	24
4.1 Implementasi NPC Kecoa	24
4.1.1 Implementasi <i>Source Code</i> NPC Kecoa.....	25
4.2 Pengujian Alpha	27
4.2 Pengujian Beta.....	29
4.2.1 Pengujian Skala Likert	29
4.2.2 Pengujian Validitas	32
4.2.3 Pengujian Reliabilitas.....	34
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	35
5.1 Kesimpulan.....	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	38
FORM PEMERIKSAAN TUGAS AKHIR	