

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	2
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	3
ABSTRAK.....	2
<i>ABSTRACT</i> .....	3
KATA PENGANTAR .....	4
UCAPAN TERIMA KASIH.....	5
DAFTAR ISI .....	6
DAFTAR GAMBAR .....	8
DAFTAR TABEL .....	9
BAB I PENDAHULUAN .....	10
1.1 Latar Belakang Masalah.....	10
1.2 Rumusan Masalah .....	11
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	11
1.4 Batasan Masalah .....	11
1.5 Metode Penelitian .....	12
BAB II DASAR TEORI.....	13
2.1 Pengertian <i>Game</i> .....	13
2.2 Genre <i>Game</i> .....	13
2.3 Komponen <i>Game</i> .....	14
2.4 <i>Non-Player Character</i> (NPC).....	17
2.5 <i>GameMaker Studio</i> .....	17
2.6 Material Tambang .....	18
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	19
3.1 Konsep <i>Game</i> .....	19
3.2 Desain <i>Game</i> .....	19
3.3 Diagram Alur <i>Game Miner Quest</i> .....	24
3.4 Alat dan Bahan .....	25
3.5 Perancangan NPC Ratu laba-laba .....	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	13
4.1 Implementasi <i>User Interface</i> .....	13
4.2 Implementasi Desain NPC Ratu laba-laba.....	18
4.3 Skenario Pengujian NPC Ratu laba-laba .....	23
4.4 Pengujian Pengguna .....	26

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>31</b>
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>31</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>31</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>32</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>33</b>