

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Tinjauan Pustaka	3
2.1.1 Peternakan	3
2.1.2 Artificial Intelligence (AI).....	3
2.1.3 Finite State Machine	4
2.1.4 <i>Non-Player Character</i> (NPC).....	4
2.1.5 <i>Game</i>	5
2.1.6 <i>Game</i> Simulasi.....	6
2.1.7 <i>Role Playing Game</i> (RPG).....	7
BAB III PERANCANGAN SISTEM	8
3.1 Desain <i>Game</i>	8
3.1.1 Konsep <i>game</i>	8
3.1.2 Konsep <i>User Interface Game</i>	8
3.2 Perancangan Diagram.....	11
3.2.1 Flowchart <i>Game</i>	11

3.2.2	Use Case Diagram	12
3.3	Perancangan Karakter NPC Game	12
3.3.1	Konsep Karakter NPC Hewan Ternak.....	12
3.3.2	Perancangan Hasil Produksi NPC	15
3.3.3	Perancangan Perilaku Finite State NPC Hewan Ternak	16
3.3.4	Perancangan Misi Level Game.....	17
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem Data, <i>Software</i> , dan <i>Hardware</i>	18
3.4.1	Spesifikasi <i>Software</i>	18
3.4.2	Spesifikasi <i>Hardware</i>	19
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		20
4.1	Implementasi Sistem	20
4.1.1	Tampilan Menu Utama	20
4.1.2	Menu Toko	20
4.1.3	Tampilan Menu <i>Level</i>	21
4.1.4	Tampilan <i>Ingame</i>	21
4.2	Pengujian <i>Interface Game</i>	22
4.3	Pengujian NPC Hewan Ternak.....	23
4.4	Pengujian <i>User</i>	24
4.4.1	Pengujian Kuisisioner	24
4.4.2	Pengujian Waktu Main User.....	26
4.5	Pengujian Validitas dan Realibilitas.....	27
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		30
5.1	Kesimpulan.....	30
5.2	Saran	30
DAFTAR PUSTAKA		31
LAMPIRAN.....		33