

## DAFTAR ISI

|                                                                |            |
|----------------------------------------------------------------|------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                                 | <b>i</b>   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>                    | <b>ii</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                           | <b>iii</b> |
| <b><i>ABSTRACT</i> .....</b>                                   | <b>iv</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                     | <b>v</b>   |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>                               | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                         | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                      | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                      | <b>xi</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                  | <b>1</b>   |
| 1.1. Latar Belakang Masalah.....                               | 1          |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                                     | 2          |
| 1.3. Tujuan dan Manfaat .....                                  | 2          |
| 1.4. Batasan Masalah.....                                      | 2          |
| 1.5. Sistematika Penulisan .....                               | 2          |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                           | <b>4</b>   |
| 2.1 Teknologi .....                                            | 4          |
| 2.2 <i>Game</i> .....                                          | 4          |
| 2.2.1 Sejarah <i>Game</i> .....                                | 4          |
| 2.2.2 <i>Genre</i> .....                                       | 5          |
| 2.2.3 <i>Platform</i> .....                                    | 7          |
| 2.3 <i>Non Playable Character</i> .....                        | 8          |
| 2.4 <i>Finite State Machine</i> .....                          | 9          |
| 2.6 Algoritma A* .....                                         | 9          |
| 2.7 Pengukuran Skala Likert, Validitas, dan Reliabilitas ..... | 10         |
| <b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>                        | <b>14</b>  |
| 3.1 Perancangan <i>Game</i> .....                              | 14         |

|                                                    |           |
|----------------------------------------------------|-----------|
| 3.1.1 Desain Sistem.....                           | 14        |
| 3.1.2 Perancangan Sistem Kendali <i>Game</i> ..... | 19        |
| 3.1.3 Storyboard <i>Game</i> .....                 | 19        |
| 3.2 Perancangan NPC Eric.....                      | 21        |
| 3.2.1 Perancangan Sistem NPC Eric.....             | 21        |
| 3.2.2 Perancangan Sprite NPC Eric .....            | 24        |
| 3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....                | 25        |
| 3.3.1 Spesifikasi Perangkat Lunak.....             | 25        |
| 3.3.2 Spesifikasi Perangkat Keras.....             | 25        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>     | <b>26</b> |
| 4.1 Implementasi <i>game</i> .....                 | 26        |
| 4.2 Implementasi <i>Finite State Machine</i> ..... | 31        |
| 4.3 Pengujian Hyperparameter.....                  | 34        |
| 4.3 Pengujian Sistem <i>Game</i> .....             | 38        |
| 4.3.1 Pengujian <i>Black Box</i> .....             | 38        |
| 4.3.2 Pengujian UAT .....                          | 43        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>               | <b>47</b> |
| 5.1. Simpulan .....                                | 47        |
| 5.2. Saran.....                                    | 47        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                         | <b>48</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                               | <b>50</b> |