

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Bobot Nilai pada Jawaban.....	11
Tabel 2. 2 Indeks Skala Likert.....	11
Tabel 3. 1 Deskripsi Use case Aktor	16
Tabel 3. 2 Deskripsi Use case	16
Tabel 3. 3 Skenario Use case Play	17
Tabel 3. 4 Skenario Use case Stage.....	17
Tabel 3. 5 Skenario Use case Health bar.....	17
Tabel 3. 6 Skenario Use case Coins	18
Tabel 3. 7 Skenario Use case Pause	18
Tabel 3. 8 Skenario Use case Music.....	18
Tabel 3. 9 Sistem Kendali pada Game	19
Tabel 3. 10 Storyboard	19
Tabel 3. 11 Penjelasan input dan output state NPC Eric.....	22
Tabel 3. 12 Rancangan desain NPC Eric	24
Tabel 4. 1 Hyperparameter NPC Eric	34
Tabel 4. 2 Hyperparameter alert_dis	35
Tabel 4. 3 Hyperparameter stop_dis.....	36
Tabel 4. 4 Hyperparameter enemy_dis.....	36
Tabel 4. 5 Hyperparameter enemyrange	37
Tabel 4. 6 Hyperparameter alert_dis_loc dan attack_dis_loc	37
Tabel 4. 7 Hyperparameter exit_wait dan exit_walk	38
Tabel 4. 8 Pengujian Menu Utama.....	38
Tabel 4. 9 Pengujian Sistem Kendali Pemain	39
Tabel 4. 10 Pengujian Lingkungan.....	40
Tabel 4. 11 Pengujian Player.....	41
Tabel 4. 12 Pengujian State NPC Eric	42
Tabel 4. 13 Indeks skala likert.....	43
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Skala Likert.....	44
Tabel 4. 15 Uji Validitas	45
Tabel 4. 16 Uji Reliabilitas.....	46