

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 | 12 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 12 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 12 |
| 1.3. Tujuan dan Manfaat | 12 |
| 1.4. Batasan Masalah..... | 13 |
| 1.5. Metode Penelitian..... | 13 |
| 1.6. Sistematika Penulisan | 13 |
| BAB II DASAR TEORI..... | 14 |
| 2.1. Algoritma <i>random walk</i> | 14 |
| 2.2. Unity..... | 18 |
| 2.3. Playfab..... | 19 |
| BAB III PERANCANGAN SISTEM..... | 20 |
| 3.1 Gambar Umum Sistem..... | 20 |
| 3.2 <i>Flowchart</i> sistem game <i>YOLO Game</i> | 21 |
| 3.3 Penggunaan Algoritma <i>Random Walk Terhadap NPC</i> | 22 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 3.4 | Perangkat Keras | 23 |
| 3.5 | Perangkat Lunak..... | 23 |
| 3.6 | Perencanaan Antarmuka..... | 24 |
| 3.6.1 | Rancangan <i>world</i> | 24 |
| 3.6.2 | Rancangan Antarmuka <i>Game</i> | 24 |
| 3.6.3 | Rancangan Antarmuka <i>Score Board</i> | 25 |
| 3.6.4 | Rancangan Antarmuka <i>Main Menu</i> | 25 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN | | 26 |
| 4.1 | Implementasi Antarmuka | 26 |
| 4.1.1 | Antarmuka <i>Main Menu</i> | 26 |
| 4.1.2 | Antarmuka <i>Score Board</i> | 26 |
| 4.1.3 | Antarmuka <i>Game</i> | 27 |
| 4.2 | Pengujian..... | 28 |
| 4.2.1 | Pengujian <i>Alpha</i> | 28 |
| 4.2.2 | Pengujian Beta | 32 |
| 4.3 | Pengujian Sumber Daya..... | 36 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | | 38 |
| 5.1 | Kesimpulan | 38 |
| 5.2 | Saran..... | 38 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 39 |