

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</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
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	2
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	2
1.4. Batasan Masalah .....	2
1.5. Metode Penulisan .....	3
<b>BAB II DASAR TEORI .....</b>	<b>4</b>
2.1. Game.....	4
2.1.1 <i>Adventure</i> .....	6
2.1.2 <i>Platformer</i> .....	7
2.1.3 <i>Side-scrolling</i> .....	8
2.2 Konsep Diri .....	9
2.3 Corona Virus.....	10
2.4 Multi-Agent .....	11
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>13</b>
3.1. Rancangan Umum Game .....	13
3.2 Rancangan karakter NPC.....	14
3.2.1 Rancangan NPC Virus .....	14
3.2.2 Storyboard NPC virus .....	18
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	19
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	19
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	19
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 Implementasi Algoritma A* .....	30
4.2 Pengujian Algoritma A* .....	33
4.2. Pengujian Alpha .....	36
4.2.1 Blackbox .....	36

4.3.Pengujian Beta .....	40
4.3.1 Pengujian Skala likert .....	40
4.3.2 Pengujian Validitas.....	42
4.3.3 Pengujian Realibilitas .....	43
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>45</b>
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>46</b>
<b>LAMPIRAN A .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN B .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN C .....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN D.....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN E .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN F .....</b>	<b>58</b>