

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	3
ABSTRAK.....	2
ABSTRACT	3
KATA PENGANTAR	4
UCAPAN TERIMA KASIH.....	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR TABEL	9
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang Masalah.....	10
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	11
1.4 Batasan Masalah.....	11
1.5 Metode Penelitian	12
BAB II DASAR TEORI.....	13
2.1 Pengertian <i>Game</i>	13
2.2 Genre <i>Game</i>	13
2.3 Komponen Game	14
2.4 <i>Non-Player Character</i> (NPC).....	17
2.5 <i>GameMaker Studio</i>	17
2.6 Material Tambang.....	18
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	19
3.1 Konsep <i>Game</i>	19
3.2 Desain <i>Game</i>	19
3.3 Diagram Alur Game Miner Quest	24
3.4 Alat dan Bahan	25
3.5 Perancangan NPC Ratu laba-laba	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	13
4.1 Implementasi <i>User Interface</i>	13
4.2 Implementasi Desain NPC Ratu laba-laba.....	18
4.3 Skenario Pengujian NPC Ratu laba-laba	23
4.4 Pengujian Pengguna	26

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN	33