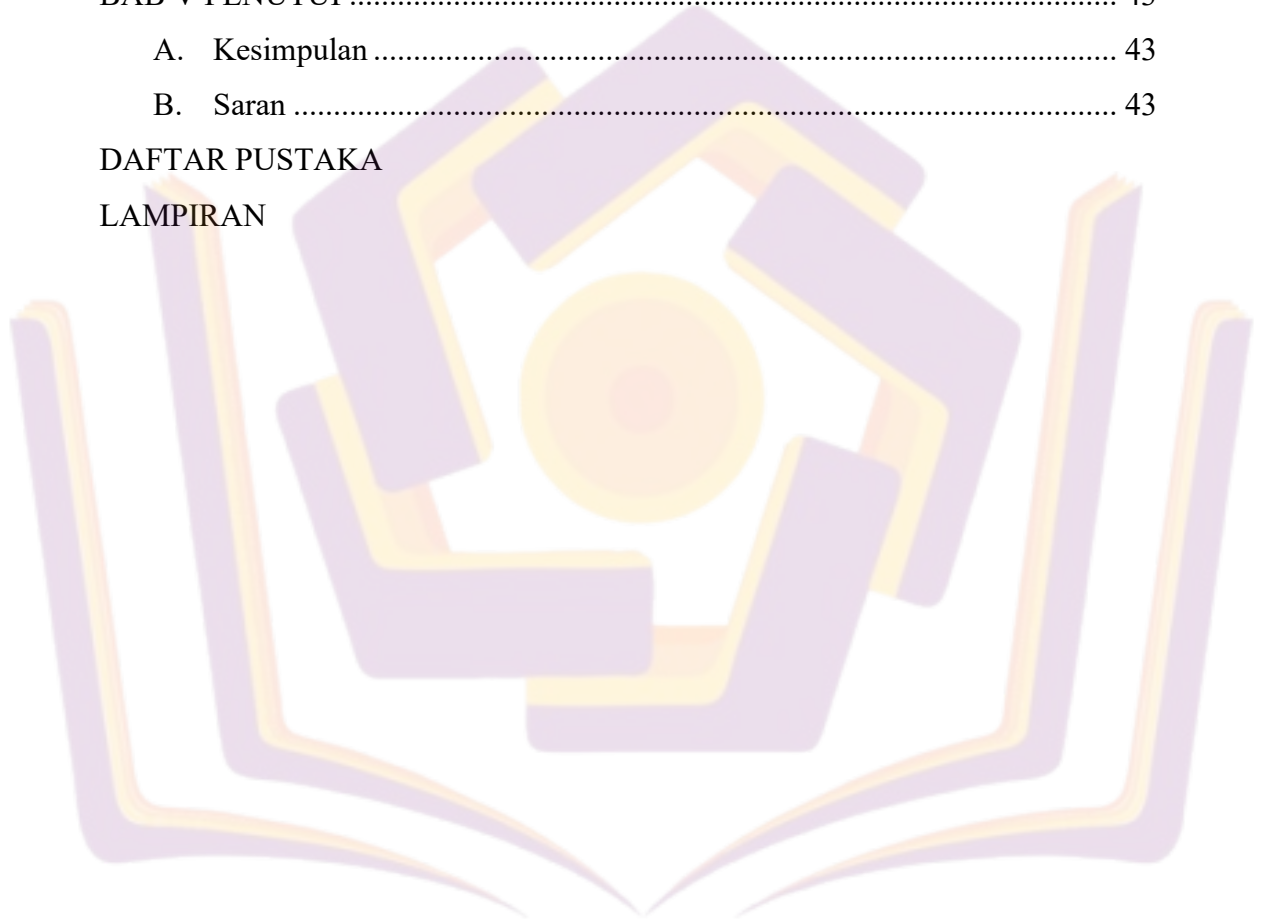


DAFTAR ISI

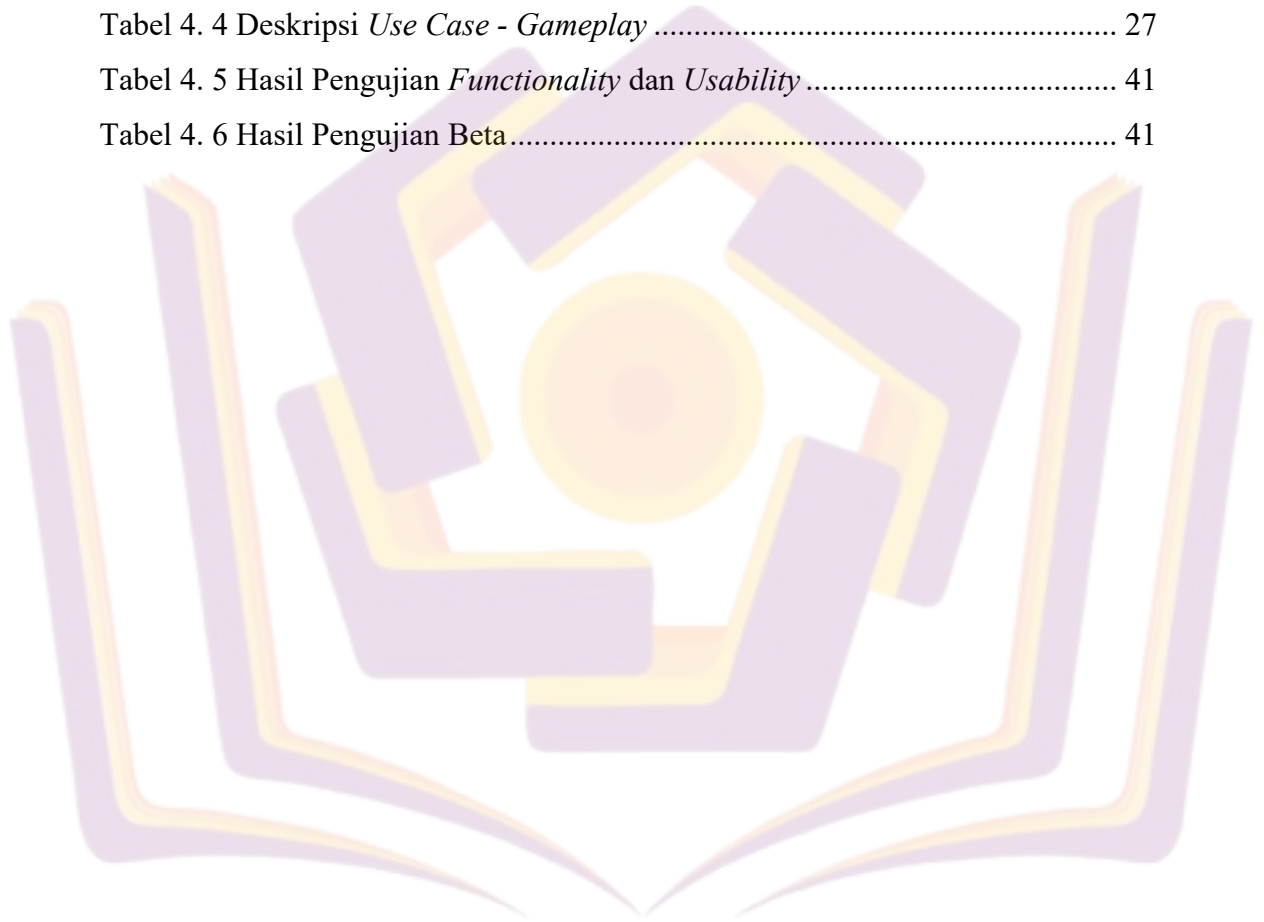
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Sebelumnya.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
B. Metode Pengumpulan Data.....	18
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	19
D. Konsep Penelitian	20

E. Metode Pengembangan Sistem	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
A. <i>Initiation</i> (Inisiasi)	24
B. <i>Pre-Production</i> (Pra-Produksi).....	25
C. <i>Production</i> (Produksi).....	32
D. <i>Testing</i> (Pengujian)	40
BAB V PENUTUP.....	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	17
Tabel 4. 1 Deskripsi <i>Game</i>	25
Tabel 4. 2 Deskripsi <i>Use Case – Main Menu</i>	26
Tabel 4. 3 Deskripsi <i>Use Case - Play</i>	26
Tabel 4. 4 Deskripsi <i>Use Case - Gameplay</i>	27
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian <i>Functionality</i> dan <i>Usability</i>	41
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Beta	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh Gerombolan NPC	5
Gambar 1. 2 Algoritma <i>A* Pathfinding</i>	6
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	20
Gambar 3. 2 Metode <i>Game Design Life Cycle</i>	22
Gambar 4. 1 Alur <i>Game</i>	25
Gambar 4. 2 <i>Use Case – Main menu</i>	26
Gambar 4. 3 <i>Use Case – Play</i>	26
Gambar 4. 4 Gambar <i>Use Case – Gameplay</i>	27
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Main Menu</i>	29
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Options Panel</i>	29
Gambar 4. 7 Tampilan <i>gameplay</i>	30
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Shop</i>	31
Gambar 4. 9 Tampilan membangun pertahanan	31
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Pop Up</i> kemenangan	32
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Main Menu UI</i>	33
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Options Panel UI</i>	33
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Pause Game UI</i>	34
Gambar 4. 14 Hasil Pengujian <i>RVO</i>	35
Gambar 4. 15 Hasil pengujian <i>A*</i>	39
Gambar 4. 16 Pembuatan Aset <i>Item Shop</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing

Lampiran 2. *Link Asset Game*

Lampiran 3. *Script RVO Simulator*

Lampiran 4. *Script AIPath*

Lampiran 5. *Script Seeker*

