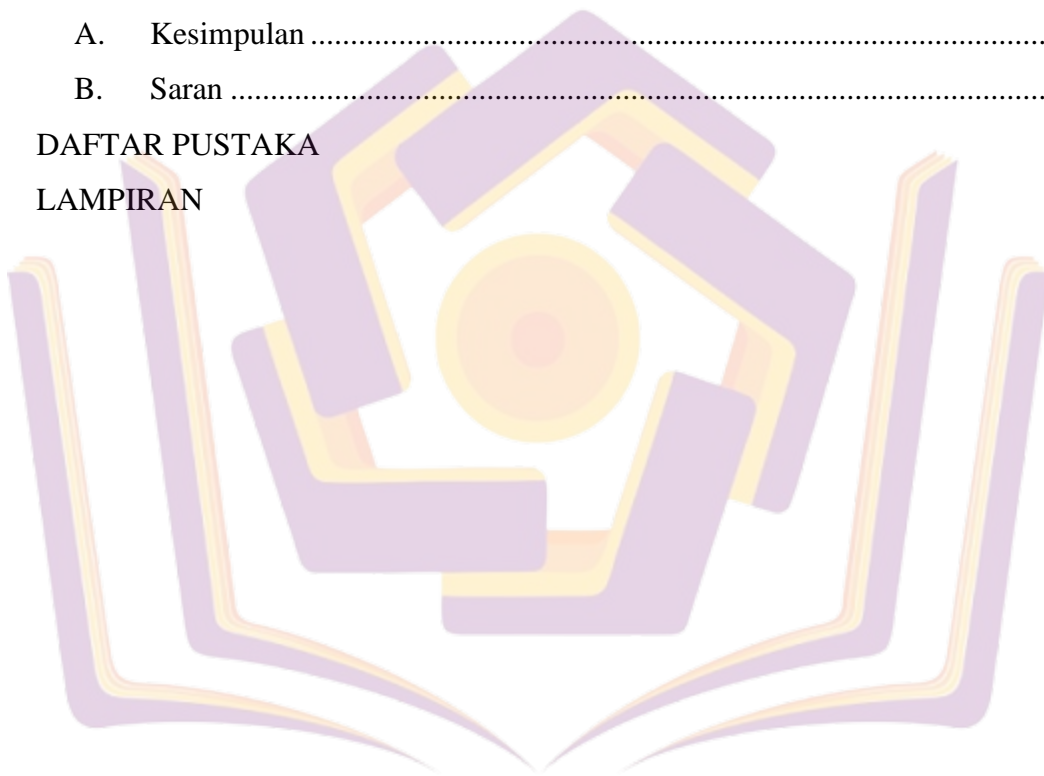


## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR ISTILAH .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
B. Metode Pengumpulan Data.....	23
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	25
D. Konsep Penelitian .....	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	31
A. <i>Initiations</i> (Inisiasi) .....	31
B. <i>Pre-Production</i> (Pra-Produksi) .....	34
C. <i>Production</i> (Produksi) .....	41
D. <i>Testing</i> (Pengujian) .....	51
E. <i>Release</i> (Perilisan) .....	65
F. Pengujian Hasil .....	66
BAB V PENUTUP .....	76
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	22
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	37
Tabel 4.2 <i>Asset Game</i> .....	39
Tabel 4.3 Rencana Pengujian.....	52
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Alpha .....	53
Tabel 4.5 Daftar Aspek Kuisoner Beta Test .....	56
Tabel 4.6 Skala Jawaban Beta Test.....	58
Tabel 4.7 Hasil Responden Kuisoner Beta Test.....	58
Tabel 4.8 Hasil Indek Responden Beta Test .....	64
Tabel 4.9 Daftar Aspek Kuisoner Pengujian Hasil .....	67
Tabel 4.10 Skala Jawaban Pengujian Hasil.....	68
Tabel 4.11 Hasil Responden Kuisoner Pengujian Hasil .....	68
Tabel 4.12 Hasil Indek Responden Pengujian Hasil.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Grafik Global Market Revenues in 2023.....	1
Gambar 1.2 Ilustrasi Algoritma A*.....	5
Gambar 1.3 Ilustrasi Metode Pathfinding .....	6
Gambar 2.1 Pathfinding .....	10
Gambar 2.2 Algoritma Djikstra.....	11
Gambar 2.3 Algoritma BFS .....	12
Gambar 2.4 Algoritma DFS .....	13
Gambar 2.5 Algoritma A*.....	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	28
Gambar 4.1 Membuat proyek baru .....	43
Gambar 4.2 Mengatur susunan folder.....	44
Gambar 4.3 Scene main menu .....	45
Gambar 4.4 Scene Stage 1 .....	46
Gambar 4.5 Skrip playermovement .....	47
Gambar 4.6 Skrip seeker.....	47
Gambar 4.7 Skrip aipath .....	48
Gambar 4.8 Skrip adestinationsetter.....	48
Gambar 4.9 Skrip enemymovement.....	49
Gambar 4.10 Skrip spiketraps.....	50
Gambar 4.11 Skrip mainmenu .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Manual Book*

Lampiran 2. Kartu Pembimbing Dosen 1

Lampiran 3. Kartu Pembimbing Dosen 2

