

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori.....	12
B. Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
B. Metode Pengumpulan Data.....	29
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	32
D. Konsep Penelitian	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan.....	51
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



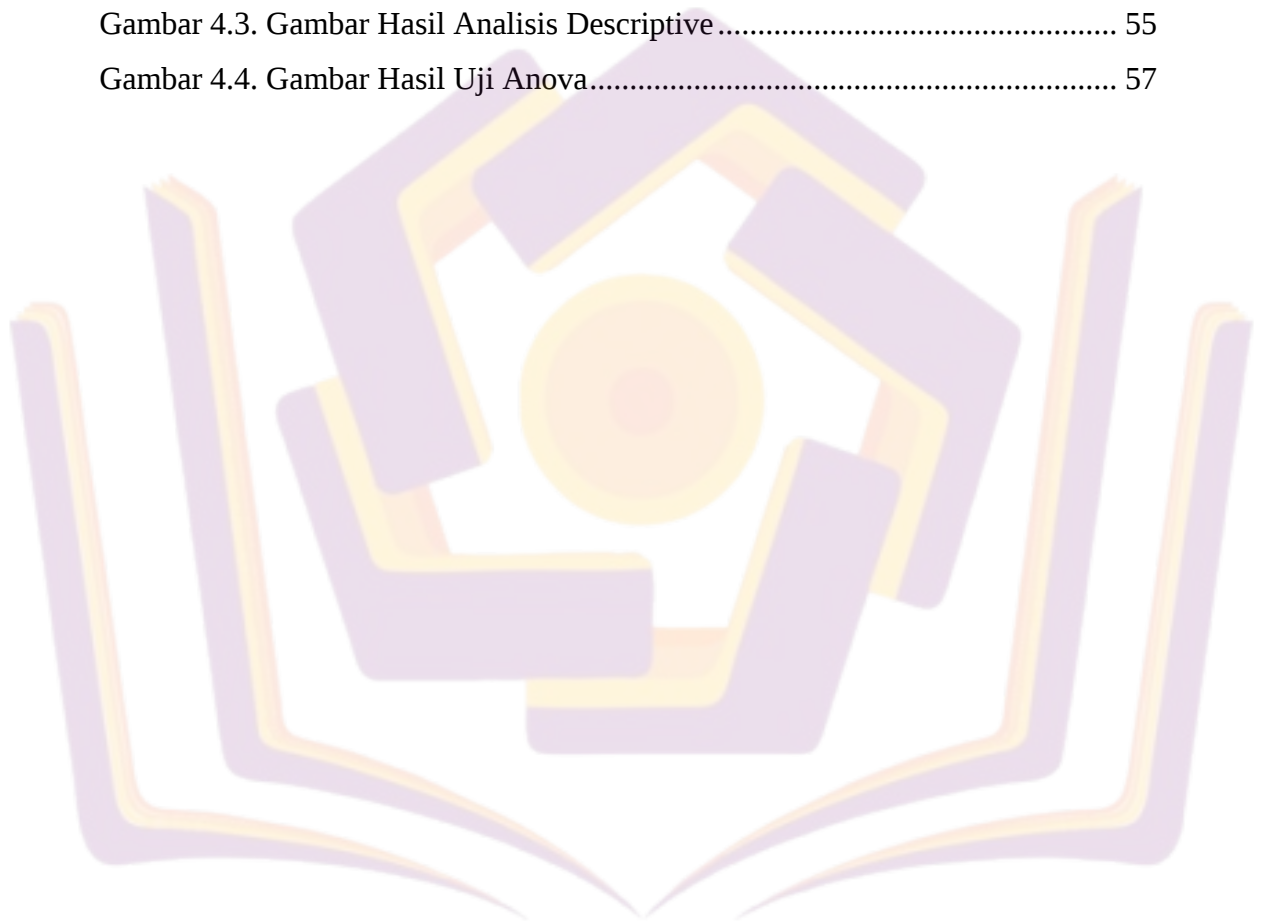
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Hasil <i>Review</i> Penelitian Terdahulu	28
Tabel 4.1. Hasil uji coba algoritma <i>Finite State Machine</i> (FSM).....	52
Tabel 4.2. Hasil uji coba algoritma <i>Behavior Tree</i> (BT)	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Grafik Pendapatan Game Digital di Indonesia (Statista, 2024).	2
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	35
Gambar 4.1. Log Transisi dan Penggunaan Memori FSM	47
Gambar 4.2. Log Transisi dan Penggunaan Memori BT	49
Gambar 4.3. Gambar Hasil Analisis Descriptive	55
Gambar 4.4. Gambar Hasil Uji Anova.....	57



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2
- Lampiran 3. Sebagian Skript NPC *Finite State Machine*
- Lampiran 4. Sebagian Skript NPC *Behavior Tree*
- Lampiran 5. *Screenshot* Eksperimen NPC *Finite State Machine*
- Lampiran 6. *Screenshot* Eksperimen NPC *Behavior Tree*

