

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	I – 1
1.1 Latar Belakang	I – 1
1.2 Rumusan Masalah	I – 3
1.3 Batasan Masalah	I – 4
1.4 Tujuan Penelitian	I – 4
1.5 Manfaat Penelitian	I – 5
1.6 Metodologi Penelitian	I – 5
1.7 Sistematika Penelitian	I – 6
BAB II LANDASAN TEORI	II – 1
2.1 <i>State of the art</i>	II – 1
2.2 <i>Game</i>	II – 14
2.2.1 Definisi <i>Game</i>	II – 14
2.2.2 Elemen <i>Game</i>	II – 14
2.2.3 Jenis – Jenis <i>Game</i>	II – 17
2.3 <i>Non-Playable Character</i>	II – 20

2.4	<i>Artificial Intelligence</i> Pada <i>Game</i>	II – 20
2.5	Algoritma A* (<i>A-Star</i>)	II – 21
2.5.1	Pengertian Algoritma A*	II – 21
2.5.2	Konsep Algoritma A*	II – 23
2.5.3	Fungsi <i>Heuristic</i> Pada Algoritma A*	II – 26
2.5.4	Perbandingan Fungsi <i>Heuristic</i>	II – 28
2.6	<i>Collision Detection</i>	II – 29
2.7	<i>Unity Engine</i>	II – 32
2.8	Android.....	II – 32
2.9	<i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	II – 33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		III – 1
3.1	Metodologi Penelitian	III – 1
3.1.1	Pengumpulan Data.....	III – 2
3.1.2	Pengembangan <i>Game</i>	III – 3
3.1.3	Evaluasi.....	III –
10		
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		IV – 1
4.1	Hasil Pengumpulan Data.....	IV – 1
4.1.1	Observasi (<i>Observation</i>)	IV – 1
4.2	Hasil Pengembangan <i>Game</i>	IV – 7
4.2.1	Fase <i>Concept</i>	IV – 7
4.2.2	Fase <i>Design</i>	IV –

4.2.3	Fase <i>Material Collecting</i>	IV	–
	21		
4.2.4	Fase <i>Assembly</i>	IV	–
	24		
4.2.5	Fase <i>Testing</i>	IV	–
	47		
4.2.6	Fase <i>Distribution</i>	IV	–
	69		
4.3	Hasil Evaluasi	IV	–
	70		
4.3.1	Pengaruh <i>Artificial Intelligence</i>	IV	–
	71		
4.3.2	Kelebihan dan Kekurangan.....	IV	–
	71		
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		V	– 1
5.1	Kesimpulan.....	V	– 1
5.2	Saran.....	V	– 1
DAFTAR PUSTAKA			
DAFTAR LAMPIRAN			