

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah.....	I-4
1.3 Tujuan Penelitian.....	I-4
1.4 Batasan Masalah.....	I-4
1.5 Manfaat Penelitian.....	I-5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	II-1
2.1 <i>Game</i>	II-1
2.1.1 <i>Non-Player Character</i>	II-1
2.1.2 <i>Role-Playing Game</i>	II-2
2.1.3 <i>Finite State Machine</i>	II-3
2.1.4 <i>Behavior Tree</i>	II-4
2.1.5 Pengujian <i>Blackbox</i>	II-5
2.1.6 Pengujian Akurasi.....	II-6
2.1.7 Playtesting dengan Pendekatan Jakob Nielsen.....	II-7
2.2 Penelitian Terkait.....	II-8
2.3 Matriks Penelitian.....	II-17

2.4 Penelitian Terdekat.....	II-19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	III-1
3.1 Tahapan Penelitian	III-1
3.2 Studi Pustaka.....	III-2
3.3 Analisis Masalah	III-2
3.4 Pembuatan <i>Prototype</i>	III-2
3.4.1 Inisiasi	III-3
3.4.2 Pra-Produksi	III-3
3.4.3 Produksi.....	III-4
3.4.4 <i>Testing (Alpha Testing)</i>	III-4
3.4.5 <i>Beta Testing</i>	III-4
3.4.6 <i>Distribution</i>	III-5
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1 Studi Pustaka.....	IV-1
4.2 Analisis Masalah	IV-1
4.3 Pembuatan Prototype	IV-2
4.3.1 <i>Inisiasi</i>	IV-2
4.3.2 <i>Hardware Requirement</i>	IV-2
4.3.3 <i>Software Requirement</i>	IV-3
4.3.4 Pra – Produksi	IV-4
4.3.5 Produksi.....	IV-10
4.3.6 Penerapan Algoritma FSM dan BT	IV-21

4.3.7 <i>Testing</i>	IV-24
4.3.8 Distribusi	IV-33
4.4 Kelebihan	IV-34
4.5 Kekurangan	IV-35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA	1