

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
SURAT PERNYATAAN KARYA TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR PROGRAM	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Tahapan Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB 2	6
2.1. <i>Game</i>	6
2.2. Metode Finite State Machine	8
2.3. Software Unity	9
2.4. Penelitian Terkait	11
BAB 3	19
3.1. Metode Penelitian.....	19
3.1.1. <i>Initiation</i>	20
3.1.2. <i>Pre-Production</i>	20
3.1.3. <i>Production</i>	28
3.1.4. <i>Testing</i>	28

3.1.5.	<i>Distribution</i>	30
3.2.	Analisis Kebutuhan	30
3.2.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	30
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	31
BAB 4	32
4.1.	Hasil dan Pembahasan	32
4.1.1.	Garis Besar Game	32
4.1.2.	Desain <i>Map</i>	32
4.1.3.	Desain Karakter	37
4.1.4.	Pergerakan <i>Player</i>	38
4.1.4.1.	Implementasi Skrip <i>Movement Player</i>	38
4.1.4.2.	Implementasi Skrip Objek Interaktif	40
4.1.4.3.	Implementasi Skrip <i>Inventory</i> Pemain	42
4.1.5.	Perilaku <i>Non Playable Character</i>	45
4.1.5.1.	Pathfinding	45
4.1.5.2.	Finite State Machine	47
4.1.6.	Animasi <i>Non Playable Character</i>	51
4.1.7.	Desain User Interface	52
4.1.7.1.	Menu Utama	52
4.1.7.2.	Kondisi Menang	54
4.1.7.3.	Kondisi Kalah	55
4.2.	Pengujian Sistem	56
4.2.1.	Pengujian Game Menu	56
4.2.2.	Pengujian Pergerakan Karakter Utama	58
4.2.3.	Pengujian Perilaku <i>Finite State Machine</i>	60
4.2.4.	Pengujian Fitur	61
4.2.5.	Pengujian Menang dan Kalah	64
4.2.6.	Pengujian Pengguna	65
BAB 5	66
5.1.	Kesimpulan	66
5.2.	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67