

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Kerangka Pemikiran	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II KAJIAN LITERATUR	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Metodologi Agile	6
2.1.2 Implementasi Algoritma A*	7
2.1.3 Tahapan Implementasi	7
2.1.4 Game	10
2.1.5 Jenis-jenis Game	10
2.1.6 Genre Game	11
2.1.7 Unity Game Engine	13
2.1.8 Bahasa Pemrograman #C	13
2.1.9 Flowcart	14
2.1.10 Unified Modelling Language	15
2.2 State Of The Art	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Pengembangan Konsep (<i>Conceptual Development</i>)	24
3.2 Requirement	25
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	25
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	26

3.2.3	<i>Game Mechanic</i>	26
3.3	Desain	27
3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	27
3.3.2	<i>Activity Diagram</i>	30
3.3.3	<i>Class Diagram</i>	31
3.3.4	<i>Sequance Diagram</i>	33
3.3.5	<i>Perancangan Game Object</i>	35
3.3.6	<i>Mock Up</i>	36
3.4	Develop	40
3.4.1	<i>Flowchart</i>	41
3.4.2	<i>Decision Tree</i>	42
3.5	Test	46
3.6	Deploy	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Hasil Pengujian	48
4.1.1	Hasil Pengujian Efisiensi Algoritma A*	48
4.1.2	Hasil Pengujian Efisiensi Algoritma A*	49
4.1.3	Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN		63