

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Kerangka Pemikiran	4
1.7 Metodologi	4
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data	4
1.7.2 Metodologi Pengembangan	5
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II	9
2.1 <i>State Of The Art</i>	9
2.2 <i>Game</i> (Permainan)	24
2.3 Pengertian <i>Game</i>	24
2.4 Pengertian Android	25
2.5 Pengertian Algoritma A <i>Star</i>	26
2.6 Perancangan Sistem	29
2.7 <i>Game Development Life Cycle</i>	29
2.8 <i>Unity 3D</i>	32
BAB III	34
3.1 Keterangan Umum <i>Game</i>	34

3.2 Objek Penelitian	34
3.3 <i>Story Board</i>	34
3.4 <i>Core Game Play</i>	36
3.5 <i>Character Description</i>	37
3.5.1 Avatar	37
3.5.2 Non Player Character (Musuh/Monster)	38
3.6 <i>Game Mechanic</i>	39
3.6.1 Game Mechanic	39
3.6.2 Skema	42
3.7 Perancangan Algoritma A Star (A*)	42
3.7.1 Simulasi A Star	43
BAB IV	58
4.1 Implementasi	58
4.2 Implementasi Perangkat Lunak	58
4.3 Implementasi Perangkat Keras	58
4.4 Implementasi Antar Muka	59
4.5 Pengujian	65
4.5.1 Pengujian Halaman Menu	66
4.5.2 Pengujian Halaman Game Play	67
4.5.3 Pengujian Algoritma A Star	68
BAB V	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71