

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR SIMBOL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
2.1 <i>Procedural Content Generation (PCG)</i>	6
2.2 <i>Roguelike</i>	8
2.3 <i>Drunkard's Walk Algorithm</i>	9
2.4 <i>Fuzzy Logic</i>	12
2.5 <i>Game User Satisfaction Scale (GUESS)</i>	14
2.6 Game Development Life Cycle (GDLC)	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 <i>Initiation</i>	22
3.2 <i>Pre-Production</i>	26
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	44
4.1 <i>Production</i>	44
4.2 <i>Testing</i>	45
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan	63

5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64