

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR SINGKATAN.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TEORI PENUNJANG.....	6
2.1 Animasi 2D.....	6
2.1.1 Animasi Cel.....	6
2.1.2 Animasi Path.....	7
2.2 Aseprite.....	7
2.3 Pixel Art.....	7
2.4 Godot Engine.....	8
2.5 Sprite.....	8
2.6 Tileset.....	8
2.7 Gd Script.....	9
2.8 UML.....	9

2.9	Algoritma A Star.....	9
2.10	Upper Confidence Bound.....	11
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....		13
3.1	Gambaran Umum.....	13
3.2	Analisis Masalah.....	13
3.3	Analisis Pengembangan Aplikasi Game.....	14
3.4	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	14
	3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	14
	3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	15
3.5	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	15
	3.5.1 Use Case Diagram.....	15
	3.5.2 Use Case Skenario.....	17
	3.5.3 Activity Diagram.....	20
	3.5.4 Sekuensi Diagram.....	24
	3.5.5 Class Diagram.....	29
3.6	Perancangan Sistem.....	30
	3.6.1 Perancangan Antarmuka.....	31
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS.....		34
4.1	Pengujian.....	34
	4.1.1 Pengujian Title Screen.....	34
	4.1.2 Pengujian Gameplay.....	35
	4.1.3 Pengujian Permainan Selesai.....	35
	4.1.4 Pengujian Panduan Bermain.....	36
4.2	Hasil Pengujian.....	37
4.3	Pengujian Algoritma A Star dan UCB.....	38
4.4	Analisis.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		41
5.1	Kesimpulan.....	41
5.2	Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....		43

