

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xii
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.3.1. Tujuan.....	3
1.3.2. Manfaat.....	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. <i>State of The Art</i>	4
1.6. Kerangka Berfikir.....	7
1.7. Sistematika Penulisan.....	8
Bab II Tinjauan Pustaka	9
2.1. <i>Game Theory</i>	9
2.2. <i>Artificial Intelligence (AI)</i>	10
2.3. <i>Fuzzy Logic</i>	12
2.4. Logika <i>Fuzzy Sugeno</i>	13
2.5. Algoritma A* (<i>A Star</i>).....	14
2.6. <i>Phaser Framework</i>	14
2.7. Pengujian Unit dan Integrasi	14
Bab III Metodologi Penelitian.....	15
3.1. Perancangan Pembuatan Game	15
3.2. Mendesain Tampilan Game dan Karakter.....	15
3.3. Mengaplikasikan Sistem Kecerdasan Buatan Pada Game	17
3.4. Pengujian	17
Bab IV Perancangan dan Implementasi	18

4.1. Perancangan	18
4.1.1. Perancangan Peta	18
4.1.2. Perancangan Karakter	20
4.1.3. Perancangan Algoritma Pembuatan <i>Game</i>	21
4.1.4. Perancangan Algoritma A*	23
4.1.5. Perancangan Algoritma <i>Fuzzy Logic</i>	23
4.2. Implementasi	27
4.2.1. Implementasi Pembuatan <i>Game</i>	27
4.2.2. Implementasi Algoritma A*	35
4.2.3. Implementasi Algoritma <i>Fuzzy Logic</i>	37
Bab V Pengujian dan Analisis	43
5.1. Pengujian	43
5.1.1. Rencana Pengujian	43
5.1.2. Pengujian <i>White-Box</i>	44
5.1.3. Pengujian <i>Black-Box</i>	50
5.2. Analisis	57
5.2.1. Analisis <i>White-Box</i>	57
5.2.2. Analisis <i>Black-Box</i>	59
Bab VI Penutup	67
6.1 Kesimpulan	67
6.2 Saran	68
Daftar Pustaka	69
Lampiran	

