

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Game.....	7
2.1.1 Action-RPG.....	8
2.1.2 NPC	8
2.1.3 Story Board	8
2.1.4 Gameplay	9
2.2 Logika Fuzzy	9
2.2.1 Fungsi Keanggotaan.....	11

2.2.2	Metode Sugeno.....	15
2.3	Algoritma Floyd-Warshall.....	16
2.4	Android.....	22
2.4.1	Anatomi Aplikasi Android.....	23
2.4.2	Application Layer.....	24
2.4.3	Application Framework	24
2.4.4	Android Runtime.....	25
2.4.5	Libraries	26
2.5	Unified Modelling Language (UML).....	26
2.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	27
2.5.2	<i>Activity Diagram</i>	27
2.5.3	<i>Sequence Diagram</i>	28
2.5.4	<i>Class Diagram</i>	28
2.6	C Sharp (C#).....	29
2.7	Unity.....	30
2.7.1	Prosedur penggunaan	31
BAB 3 ANALISA DAN PERANCANGAN		33
3.1	Analisis Sistem	33
3.1.1	Analisis Masalah	33
3.2	Analisis Game	33
3.2.1	Gameplay Adventure Shooter	34
3.2.2	Pengenalan Karakter Game Adventure Shooter	35
3.2.3	Pengenalan Properti Game.....	35
3.2.4	Komponen Game	38
3.3	Analisis Algoritma.....	38
3.3.1	Analisis Logika Fuzzy.....	39

3.3.2	Analisis Floyd Warshall	47
3.3.3	Publikasi Aplikasi	52
3.3.4	Analisis Spesifikasi Perangkat Lunak	52
3.3.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	53
3.3.6	Analisis Kebutuhan Fungsional	54
3.4	Perancangan Sistem.....	62
3.4.1	Perancangan Struktur Menu	62
3.4.2	Perancangan Antarmuka	62
3.4.3	Jaringan Semantik	66
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		67
4.1	Implementasi Sistem	67
4.1.1	Implementasi Perangkat keras.....	67
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	68
4.1.3	Implementasi Antar Muka.....	69
4.1.4	Implementasi Class	71
4.2	Pengujian Sistem	72
4.2.1	Pengujian Blackbox	73
4.3	Pengujian Simulasi	76
4.3.1	Pengujian NPC	76
4.3.2	Pengujian Pencarian Jalur Terpendek Untuk Sembunyi	79
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		83
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA		85