ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACK ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR SIMBOL ..... **xii**
DAFTAR PROPERTI ..... **xviii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xx**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 LATAR BELAKANG 1
1.2 RUMUSAN MASALAH 2
1.3 MAKSUD DAN TUJUAN 2
1.3.1 MAKSUD 2
1.3.2 TUJUAN 2
1.4 BATASAN MASALAH 2
1.5 METODE PENELITIAN 3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN 4
BAB 2 LANDASAN TEORI **7**
2.1 Permainan (Game) 7
2.1.1 Permainan Video (Video Game) 8
2.1.2 (Genre Game) 8
2.1.3 Klasifikasi Permainan (Game Classification) 9
2.1.4 First Person Shooter (FPS) 10
2.1.5 Sejarah Bandung Lautan api 11
2.4 Game Edukasi 13
2.5 Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence 14
2.6Metode Logika Fuzzy Logic 17
2. 6. 1.Pengertian Logika Fuzzy Logic 17
2. 6. 2Himpunan Fuzzy Logic 18
2. 6. 3Fungsi Keanggotaan 19

2. 6. 4.Fungsi Implikasi 20
2. 6. 5.Inferensi System Metode Tsukamoto 20
2.7UNITY 23
2.8C# (C sharp) 24
2.9UML (Unified Modeling Language) 25
2.10BLENDER 28
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 31
3.1Analisis Sistem 31
3.1.1 Analisis Aplikasi Game Sejenis 31
3.1.2 Analisis Masalah 35
3.2 Pembangunan Aplikasi Permainan Bandung Lautan Api 31
3.2.1 Pengenalan 31
3.2.2 StoryLine 32
3.2.3 GamePlay 33
3.2.4 StoryBoard 33
3.3 Analisis Metode 41
3.3.1 Penerapan Metode Collision Detection 41
3.3.2 Analisis Metode FuzzyLogic 42
3.4 Analisis dan Kebutuhan Fungsional 52
3.4.2 Diagram Use Case 52
3.4.2 Definisi Use Case 53
3.4.3 Skenario Use Case 53
3.4.4 Activity Diagram 55
3.4.5 Sequence Diagram 58
3.4.6 Class Diagram 61
3.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 62
3.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 62
3.5.2Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 62
3.5.3 Analisis Pengguna 62
3.6 Perancangan Sistem 63
3.6.1 Perancangan Arsitektur Menu 63

3.6.2 Perancangan Antarmuka Game Bandung Lautan Api 64
3.6.3 Jaringan Semantik 65
3.6.4 Perancangan Method 65
3.6.5 Perancangan Method Mulai Game 66
3.6.6 Perancangan Method Petunjuk 66
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 68
4.1.Implementasi Sistem 68
4.1.1.Perangkat Keras yang digunakan 68
4.1.2.Perangkat Lunak yang digunakan 69
4.2.Implementasi Aplikasi 69
4.2.1.Implementasi Antarmuka 69
4.2.1.1.Antarmuka Menu Utama 69
4.2.1.2.Tampilan Pemilihan Petunjuk Info Misi 70
4.2.1.3.Tampilan Pemilihan Petunjuk Controller Keyboard 70
4.2.1.4.Tampilan Pemilihan Petunjuk Controller Mouse 71
4.2.1.5.Tampilan Pada Level Pertama 71
4.2.1.6.Tampilan Level kedua 72
4.2.1.7.Tampilan Intro Awal 72
4.2.1.8.Tampilan Intro Masuk Level Pertama 72
4.2.1.9.Tampilan Intro Masuk Masuk Level Kedua 73
4.2.1.10.Tampilan Intro Akhir Bandung Lautan Api 73
4.3. Pengujian Sistem 74
4.3.1.Pengujian Alpha 74
4.3.2.Rencana Pengujian 75
4.3.3.Hasil Pengujian (Black Box) 76
4.3.4.Pengujian Beta 80
4.3.5.Kesimpulan Pengujian Beta 85
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 86
5.1 KESIMPULAN 86
5.2 SARAN 82
DAFTAR PUSTAKA 86