DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
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 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Pengertian Budaya 7
2.2 Wayang 8
2.2.1 Baratayuda 8
2.2.1.1 Sebab Peperangan 9
2.2.1.2 Pembagian Babak 10
2.3 Penjelasan *Turn Based Strategy* 11
2.4 Kecerdasan Buatan 11
2.4.1 Definisi Kecerdasan Buatan 11
2.4.2 Kecerdasan Alami dan Kecerdasan Buatan 11
2.4.3 Komputasi Kecerdasan Buatan dan Pemrograman Konvensional 12
2.4.4 Subdisiplin Ilmu dalam Kecerdasan Buatan 12
2.4.5 AI yang digunakan algoritma A* 13
2.4.6 *Heuristic* 14

2.4.6.1 Manhattan Distance....14
2.5 Pemograman Berorientasi Objek....15
2.6 UML....16
2.7 Game Maker....17
2.7.1 *Game Maker Language* (GML)....17
2.8 Adobe Photoshop....17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM....19
3.1 Analisis Sistem....19
3.1.1 Analisis Masalah....19
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis....20
3.1.2.1 Deskripsi *Game* Battle for Wesnoth....20
3.1.2.1.1 Kelebihan *Game* Battle for Wesnoth....20
3.1.2.1.2 Kekurangan *Game* Battle for Wesnoth....20
3.1.2.1.3Tampilan *Game* Battle for Wesnoth....21
3.1.2.2 Deskripsi *Game* Pandava Series....21
3.1.2.2.1 Fitur *Game* Pandava Series....21
3.1.2.2.2 Tampilan *Game* Pandava Series....22
3.1.3 Analisis *Game* yang Akan Dibangun (War of Baratayuda)....23
3.1.3.1 Pengenalan *Game* War of Baratayuda....23
3.1.3.2 *Storyline* Awal *Game* War of Baratayuda....24
3.1.3.3 *Storyline* Akhir *Game* War of Baratayuda....25
3.1.3.4 *Gameplay* Game War of Baratayuda....25
3.1.3.5 Analisis Algoritma A* Pada *Game* War of Baratayuda....27
3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional....32
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak....32
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras....32
3.2.3 Analisis Pengguna....33
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional....33
3.3.1 Perancangan Sistem....33
3.4 Perancangan....57
3.4.1 Pengenalan Karakter dan *Storyboard*....57

3.4.2 Perancangan Antarmuka 62
3.4.2.1 Perancangan Antarmuka Menu Utama 62
3.4.2.2 Perancangan Antarmuka Pilih Level.....63
3.4.2.3 Perancangan Antarmuka Jalan Cerita 63
3.4.2.4 Perancangan Antarmuka Permainan 64
3.4.2.5 Perancangan Antarmuka Pengaturan 64
3.4.2.6 Perancangan Antarmuka Instruksi 65
3.4.2.6 Perancangan Antarmuka Pembuat 65
3.4.2.7 Perancangan Antarmuka Jalan Cerita Akhir.....66
3.4.3 Perancangan Pesan.....66
3.4.2.1 Perancangan Pesan Keluar dari Aplikasi 66
3.4.2.2 Perancangan Pesan Keluar dari Permainan.....66
3.4.2.3 Perancangan Pesan Kalah 67
3.4.2.2 Perancangan Pesan Misi Sukses 67
3.4.2.4 Perancangan Pesan Memenangkan Permainan 67
3.4.4 Jaringan Semantik.....68
3.4.5 Perancangan *Method*.....69
3.4.5.1 Perancangan *Method enemyMove()* 69
3.4.5.2 Perancangan *Method playerMove()* 71
3.4.5.3 Perancangan *Method enemyAttack()*.....73
3.4.5.4 Perancangan *Method playerAttack()*.....75
3.4.5.5 Perancangan *Method mission()* 77
3.4.5.6 Perancangan *Method changeTurn()*.....79
3.4.5.7 Perancangan *Method Battle()*.....80
3.4.5.8 Perancangan *Method setScreen()* 82
3.4.5.9 Perancangan *Method setSound()*.....83
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....85
4.1 Implementasi 85
4.1.1 Perangkat Pendukung yang Digunakan 85
4.1.1.1 Perangkat Keras (*Hardware*) 85
4.1.1.2 Perangkat Lunak (*Software*).....85

4.1.2 Implementasi Aplikasi 86
4.1.2 Implementasi Antarmuka 86
4.2 Pengujian Sistem 97
4.2.1 Pengujian *Alpha* 97
4.2.2 Pengujian *Beta* 112
4.2.2.1 Evaluasi dari Pengguna 112
BAB 5 Kesimpulan dan saran 119
5.1 Kesimpulan 119
5.2 Saran 119
DAFTAR PUSTAKA 121