DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR SUMBER xviii
DAFTAR LAMPIRAN xix
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 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Keanekaragaman Budaya Indonesia 7
2.2 Sangkuriang 9
2.3 *Game* 11
2.3.1 Pengertian *Game* 11
2.3.2 Sejarah Singkat *Game* 12
2.3.3 Sejarah *Game* di Indonesia 13

2.3.4 Klasifikasi *Game* 14
2.4 Kecerdasan Buatan / AI (*Artificial Intelligence*) 18
2.4.1 Tujuan akhir AI 19
2.4.2 Karakteristik AI 19
2.4.3 Perkembangan AI dan Aplikasinya 20
2.4.4 Metode Pencarian (*Searching*) 20
2.4.5 AI yang digunakan 20
2.5 *Metode Collision detection* 22
2.6 *Object Oriented Paradigm* 24
2.7 *Tools* yang digunakan 24
2.7.1 UML (*Unified Modeling Language*) 24
2.7.2 Diagram-diagram UML 25
2.7.3 Java 26
2.7.4 Android 27
2.7.5 Tools Pendukung Pembuatan Aplikasi Android 28
2.7.6 Kilobolt 29
2.7.7 Adobe Photoshop 30
2.7.8 *Extensible Markup Language* (XML) 30
2.8 Pengujian Sistem 31
2.8.1 Pengujian *Black-Box* 31
2.8.2 Pengujian *White-Box* 32
2.8.3 Pengujian *Path Basis* 32
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 35
3.1 Analisis Sistem 35
3.1.1 Analisis Masalah 35

3.1.2 Analisis *Game* Sejenis yang Sudah Ada 36
3.1.3 Analisis *Game* yang akan dibangun 39
3.1.4 Analisis Algoritma 46
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 56
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 60
3.2 Perancangan Sistem 101
3.2.1 Perancangan Komponen Permainan 101
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 108
3.2.3 Perancangan Antarmuka 109
3.2.4 Perancangan Pesan 115
3.2.5 Jaringan Semantik 116
3.2.6 Perancangan Metode 117
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 127
4.1 Implementasi 127
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 127
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 127
4.1.3 Implementasi Antarmuka 127
4.1.4 Implementasi Antarmuka Menu Utama 127
4.1.5 Implementasi Antarmuka Menu *Play* 128
4.1.6 Implementasi Antarmuka Prolog *Game* 132
4.1.7 Implementasi Antarmuka Menu *Option* 134
4.1.8 Implementasi Menu *About* 135
4.1.9 Implementasi Pesan 135
4.2 Pengujian Sistem 136

4.2.2 Pengujian Beta 145
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 155
5.1 Kesimpulan 155
5.2 Saran 155
DAFTAR PUSTAKA 157