DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR SIMBOL xi

DAFTAR Lampiran xii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 2

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4

1.6 Sistematika Penulisan 4

BAB 2 LANDASAN TEORI 7

2.1 Algoritma Greedy 7

2.1.1 Prinsip Utama Algoritma Greedy 7

2.1.2 Elemen Algoritma Greedy 7

2.2 Logika Fuzzy 8

2.2.1 Fungsi Keanggotaan 8

2.3 Pengertian *Game* 11

2.4 Perangkat Analisa Sistem 12

2.4.1 *Flowmap* 12

2.4.2 Diagram Konteks 12
2.4.3 Data *Flow Diagram(*DFD*)* 13
2.6 Pemrograman C# 13
2.5.1 Feature C# 13
2.5.2 Penulisan Kode C# 13
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 15
3.1 Analisis 15
3.1.1 Analisis Masalah 15
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis 15
3.1.2.1 Pengenalan Game Dead State 15
3.1.2.2 Gameplay Dead State 16
3.1.2.3 Tampilan Dead State 16
3.1.2.4 Hasil Anasilis Game Dead State 18
3.1.3 Pengenala Game Me Vs Zombie 18
3.1.3.1 Storyline 18
3.1.3.2 Gameplay 19
3.1.4 Analisis Algoritma *Greedy* 20
3.1.4.1 Analisis Masukan 20
3.1.4.2 Analisis *Greedy* 21
3.1.5 Analisis Logika Fuzzy 25
3.1.5.1 Analisis Masukan 25
3.1.5.2 Model Base Metode Tsukamoto 25
3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 37
3.2.1 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 37
3.2.1.1 Analisis Perangkat Keras 38
3.2.1.2 Analisi Pengguna 38
3.2.1.3 Analisis Perangkat Lunak 38
3.2.2 Analisis Kebutuhan Fungsional 39

3.2.2.1 Diagram Konteks 39
3.2.2.2 Data *Flow Diagram* (DFD) 39
3.2.3 Spesifikasi Proses 41
3.3 Perancangan Sistem 43
3.3.1 Perancangan Perangkat Lunak 43
3.3.1.1 Struktur Menu 43
3.3.1.2 Perancangan Karakter dan Musuh 43
3.3.1.3 Perancangan Antar Muka 45
3.3.1.4 Perancancangan Pesan 46
3.3.2 Jaringan Semantik 47
3.3.3 Perancangan Prosedural 48
BAB 4 IMPLEMENTASI ALGORITMA DANHASIL PENGUJIAN 49
4.1 Implementasi 49
4.1.1 Implementasi Algoritma 49
4.1.1.1 Pengujian Algoritma dan Skenario Pertama 49
4.1.2.2 Pengujian Algoritma dan Skenario Kedua 51
4.2 Pengujian *White-Box* 52
BAB 5 KESIMPULA DAN SARAN 58
5.1 Kesimpulan 58
5.2 Saran 58
DAFTAR PUSTAKA 59