DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR SIMBOL x
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1. Seni Pewayangan 7
2.1.1. Jabang Tetuka 7
2.1.2. Gatotkaca 7
2.2. *Game* 8
2.2.1. Pengertian *Game* 8
2.2.2. Klasifikasi *Game* 9
2.3. Kecerdasan Buatan 13
2.3.1. Implementasi Kecerdasan Buatan 13
2.3.2. Kecerdasan Buatan Pada *Game* 14
2.4. Pemrograman Berbasis Objek 18
2.5. UML *(Unified Modeling Language)* 21
2.5.1. Diagram UML 22
2.6. Construct 2 23
2.7. Corel Draw 24
2.8. Teknik Pengumpulan Data 25
2.9. Metode Pengujian Perangkat Lunak 27
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 29
3.1. Analisis Sistem 29
3.1.1. Analisis Masalah 29
3.1.2. Analisis Game Sejenis 29
3.1.3. Analisis Game yang Akan Dibangun 32
3.1.4. Analisis Algoritma A* 35
3.1.5. Analisis Kebutuhan *Non*-Fungsional 44
3.1.6. Analisis Kebutuhan Fungsional 47
3.1.6.1. Identifikasi Aktor 47
3.1.6.2. *Use Case Diagram* 47
3.1.6.3. Definisi Aktor 48
3.1.6.4. Definisi *Use Case* 48

3.1.6.5. *Use Case* Skenario 49
3.1.6.6. *Activity Diagram* 52
3.1.6.7. *Sequence Diagram* 58
3.1.6.8. *Class Diagram* 64
3.2. Perancangan Sistem 66
3.2.1. Perancangan Komponen *Game* 66
3.2.2. Perancangan Struktur Menu 70
3.2.3. Perancangan Antarmuka 71
3.2.4. Perancangan Pesan 74
3.2.5. Jaringan Semantik 74
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 75
4.1. Implementasi 75
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras 75
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 75
4.1.3. Implementasi Antarmuka 75
4.1.4. Implementasi Pesan 79
4.2. Pengujian Sistem 80
4.2.1. Pengujian Alpha 80
4.2.2. Pengujian *Betha* 81
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 85
5.1. Kesimpulan 85
5.2. Saran 85
DAFTAR PUSTAKA 86