DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metode Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Permainan (*Game*) 7
2.1.1 Permainan Video (*Video Game*) 7
2.1.2 Permainan komputer (*Computer Game*) 7
2.1.3 Konsol Permainan (*Game Console*) 8
2.1.4 Klasifikasi Permainan 8
2.1.5 Sudut Pandang Permainan (*Game View Point*) 10
2.1.6 Jenis Permainan (*Genre Game*) 10
2.2 Pitung 13
2.3 Kecerdasan Buatan / AI (*Artificial Intelligence*) 14
2.3.1 Lingkup utama kecerdasan buatan: 15
2.3.2 Keuntungan Kecerdasan Buatan : 16
2.3.3 Implementasi kecerdasan buatan dapat diterapkan pada bidang: 17
2.3.4 Metode Pencarian (*Searching*) 17

2.3.5 AI yang digunakan 18
2.4 Tools yang digunakan 20
2.4.1 OOP (Object Oriented Programming) 20
2.4.2 UML (Unified Modeling Language) 22
2.4.3 Adobe Flash CS 6 25
2.4.4 *Action Script 3.0* 26
2.4.5 Adobe Photoshop 27
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 29
3.1 Analisis Sistem 29
3.1.1 Analisis Masalah 29
3.1.1 Analisis *Game* Sejenis yang Sudah Ada 29
3.1.2 Analisis game yang akan dibangun 33
3.1.3 Analisis Metode 37
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 41
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 44
3.2 Perancangan Sistem 84
3.2.1 Perancangan komponen Permainan 84
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 90
3.2.3 Perancangan Antar Muka 90
3.2.4 Jaringan Semantik 100
3.2.5 Perancangan Metode 101
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 107
4.1 Implementasi 107
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 107
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 108
4.1.3 Implementasi Aplikasi 108
4.1.4 Implementasi Antarmuka 108
4.2 Pengujian 112
4.2.1 Pengujian *alpha.* 112
4.2.2 Pengujian Beta 124
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 133

5.1 Kesimpulan 133
5.2 Saran 133
DAFTAR PUSTAKA 134