DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR SIMBOL xi

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Perumusan 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 LANDASAN TEORI 7

2.1 Karapan Sapi 7

2.2 Permainan (*Game*) 8

2.2.1 Permainan Video (*Video Game*) 9

2.2.2 Klasifikasi Permainan 10

2.2.3 Jenis Permainan (*Genre Game*) 10

2.3 Kecerdasan Buatan 13

2.4 Multimedia 17

2.4.1. Pengertian Multimedia 17

2.4.2. Kriteria Multimedia dalam Pembelajaran: 17

2.4.3. Objek Multimedia 17
2.4.4. Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia 19
2.5 Tools yang digunakan 20
2.5.1 Action Script 3.0 20
2.5.2 Adobe Flash 20
2.6 Metode Penguijian Sistem 21
2.6.1 Pengujian *White-box* 21
2.6.2 Pengujian *Black-box* 22
2.7 Analisis Sistem Berorientasi Objek 22
2.7.1 OOP (Object Oriented Programing) 23
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 26
3.1 Analisis Sistem 26
3.1.1 Analisis Masalah 26
3.1.2 Analisis Game Sejenis 26
3.1.3 Analisis *Game* Yang Dibangun 27
3.1.4 Analisis Algoritma 29
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 37
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 40
3.2 Perancangan Sistem 58
3.2.1 Perancangan Kompnen Permainan 58
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 63
3.2.3 Perancangan Antar Muka 64
3.2.4 Perancangan Pesan 68
3.2.5 Jaringan Semantik 70
3.2.6 Perancangan Metode 71
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 76
4.1 Implementasi 76
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 76
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 76
4.1.3 Implementasi Antar Muka 76

4.1.4 Implementasi Pesan.....80
4.2 Pengujian Sistem.....82
4.2.1 Skenario Pengujian.....83
4.2.2 Pengujian Black Box.....83
4.2.3 Pengujian White Box.....85
4.2.4 Pengujian Beta.....90
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....97
5.1 Kesimpulan.....97
5.2 Saran.....97
Daftar Pustaka.....101