DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xv
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Perumusan Masalah 2
I.3 Maksud dan Tujuan 2
I.4 Batasan Masalah 2
I.5 Metodologi Penelitian 3
I.6 Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
II.1 Permainan 7
II.1.1 Definisi Permainan 7
II.1.2 Jenis Permainan 8
II.1.3 Permainan Edukasi 10
II.1.4 Permainan Memasak 11
II.1.5 Kriteria Permainan 12
II.2 Kecerdasan Buatan 13
II.2.1 Pengertian Kecerdasan Buatan 13
II.2.2 Tujuan Akhir Kecerdasan Buatan 13
II.2.3 Kecerdasan Buatan yang digunakan 14
II.3 OOP (*Object Oriented Programming*) 15
II.4 Java 16
II.5 UML (*Unified Modeling Language*) 17

II.6 *Greenfoot* 18
II.7 *Adobe Photoshop* 27
II.8 *Corel Draw* 28
II.9 *Enterprise Architect* 29
II.10 *Visual Paradigm* 29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 31
III.1 Analisis Sistem 31
III.1.1 Analisis Masalah 31
III.1.2 Analisis Permainan 31
III.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 50
III.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 52
III.2 Perancangan Sistem 92
III.2.1 Perancangan Struktur Menu 93
III.2.2 Perancangan Antar Muka 93
III.2.3 Perancangan Pesan 106
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 109
IV.1 Implementasi Sistem 109
IV.1.1 Implementasi Perangkat Keras 109
IV.1.2 Perangkat Lunak (*Software*) 109
IV.1.3 Implementasi Aplikasi 110
IV.2 Pengujian Sistem 110
IV.2.1 Skenario Pengujian Aplikasi 111
IV.2.2 Hasil Pengujian (*Black Box*) 112
IV.2.3 Kesimpulan Pengujian (*Black Box*) 115
IV.2.4 Kasus dan Hasil Pengujian (*White Box*) 116
IV.2.5 Pengujian *Beta* 121
IV.2.6 Kuesioner 121
IV.2.7 Kesimpulan Pengujian Kuesioner 122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 125
V.1 Kesimpulan 125
V.2 Saran 125

DAFTAR PUSTAKA..... 127