DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
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 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Wayang 7
2.1.1 Jenis-jenis Wayang 7
2.1.2 Perang Baratayuda 10
2.2 *Game* 12
2.2.1 Pengertian *game* 12
2.2.2 Klasifikasi *game* 13
2.2.3 Elemen-elemen *Game* 17
2.3 *Game Action Adventure* 18
2.4 *Game Mobile* 19
2.5 AI (*Artificial Intelligence*) 20
2.5.1 AI yang Digunakan pada *Game* 21
2.6 *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) 26
2.6.1 Konsep-konsep OOAD 27

2.6.2 OOP (*Object Oriented Programming*) 30
2.7 UML (*Unified Modeling Language*) 33
2.8 *Tools* Yang Digunakan Untuk Pembuatan *Game* 36
2.8.1 ActionScript 36
2.8.2 Adobe Flash 36
2.9 Metode Pengujian Sistem 38
2.9.1 Pengujian *Whitebox* 38
2.9.2 Pengujian *Blackbox* 38
2.10 Teknik Pehitungan Kuisioner 39
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 41
3.1 Analisis Sistem 41
3.1.1 Analisis Masalah 41
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis yang Sudah Ada 41
3.1.3 Analisisi *Game* yang Akan Dibangun 46
3.1.4 Analisis Struktur Data 50
3.1.5 Analisis Algoritma 51
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 60
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 62
3.2 Perancangan Sistem 82
3.2.1 Peracangan Komponen *Game* 82
3.2.2 Perancangan Menu 86
3.2.3 Perancangan Antarmuka 87
3.2.4 Perancangan Pesan 91
3.2.5 Jaringan Semantik 94
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 95
4.1 Implementasi 95
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 95
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 95
4.1.3 Implementasi Antarmuka 95
4.1.4 Implementasi Pesan 99
4.2 Pengujian Sistem 101

4.2.1 Pengujian Alpha 101
4.2.2 Pengujian Beta 109
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 115
5.1 Kesimpulan 115
5.2 Saran 115
DAFTAR PUSTAKA 117