DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan 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 Game 7
2.1.1 Pengertian *Game* 7
2.1.2 Sejarah *Game* 8
2.1.3 Jenis – jenis *Game* 10
2.1.4 Game Poker 10
2.2 Kecerdasan Buatan 16
2.3 Jaringan Syaraf Tiruan 18
2.3.1 Jaringan Syaraf Tiruan *Feedforward* 18
2.4 OOP (Object Oriented Programming) 20
2.5 UML (Unified Modelling Language) 22
2.5.1 Use case Diagram 22
2.5.2 Class Diagram 23
2.5.3 Activity Diagram 23
2.5.4 Sequence Diagram 24

2.6 NetBeans 24
2.6.1 Pengertian NetBeans 24
2.6.2 Sejarah NetBeans 25
BAB 3 ANALISIS DAN PERENCANAAN 27
3.1 Analisis Sistem 27
3.1.1 Analisis Masalah 27
3.1.2 Analisis Game 27
3.1.3 Gameplay Game Poker 27
3.2 Analisis Algoritma Jaringan Syaraf Tiruan *Feedforward* 33
3.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 40
3.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 40
3.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 40
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 41
3.4.1 Use Case Diagram 41
3.4.2 Actor Definition 41
3.4.3 Use Case Scenario 42
3.4.4 Activity Diagram 46
3.4.5 Sequence Diagram 50
3.4.6 Class Diagram 54
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 55
4.1 Implementasi 55
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 55
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 56
4.1.3 Implementasi Antarmuka 56
4.2 Pengujian Sistem 58
4.2.1 Pengujian *Black Box* 58
4.3 Pengujian Simulasi 59
4.3.1 Pengujian 59
4.3.2 Kesimpulan Penggujian 74
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 75
5.1 Kesimpulan 75

5.2 Saran.....75
DAFTAR PUSTAKA 76