DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Game 7
2.1.1 Macam-macam Jenis Game 7
2.1.2 Macam-macam Sudut Pandang Game 9
2.2 Sugar Glider 10
2.2.1 Habitat 11
2.2.2 Makanan 11
2.2.3 Reproduksi 11
2.3 Logika *Fuzzy* 12
2.3.1 Himpunan Logika *Fuzzy* 12
2.3.2 Fungsi Keanggotaan 13
2.3.3 Sistem Logika *Fuzzy* 14
2.3.4 Metode Sugeno 14
2.4 Pemrograman berorientasi objek 14

2.5 UML 15
2.6 Adobe Flash 15
2.7 ActionScript 16
2.8 Pretest Posttest 17
2.9 Kuesioner 19
BAB 3 ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN 21
3.1 Analisis Sistem 21
3.1.1 Analisis masalah 21
3.1.2 Analisis Game Sejenis 21
3.1.3 Analisis Game yang Dibangun 26
3.1.4 Analisis Logika Fuzzy 29
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 52
3.1.6 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak 53
3.1.7 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras 53
3.1.8 Analisis Pengguna 53
3.1.9 Analisis Kebutuhan Fungsional 54
3.2 Perancangan Sistem 70
3.2.1 Perancangan Komponen Game 70
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 76
3.2.3 Perancangan Antarmuka 76
3.2.4 Jaringan Semantik 85
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 87
4.1 Implementasi 87
4.2 Pengujian 92
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 123
5.1 Kesimpulan 123
5.2 Saran 123
DAFTAR PUSTAKA 125