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 I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB II LANDASAN TEORI 9
2.1 Neural Network 9
2.2 Algoritma Pendukung 14
2.2.1 Pencarian Buta 15
2.2.2 Pencarian Terbimbing 15
2.2.3 Algoritma A* (A Star) 16
2.3 Pengertian Game 21
2.4 Unsur Game 21
2.5 Jenis Game 23
2.6 Genre Game 24

2.7 OOP (Object Oriented Programming).....27
2.8 UML (Unified Modeling Language) 28
2.8.1 Use Case Diagram..... 28
2.8.2 Class Diagram..... 29
2.8.3 Statechart Diagram..... 29
2.8.4 Activity Diagram..... 30
2.8.5 Sequence Diagram..... 30
2.8.6 Collaboration Diagram..... 31
2.8.7 Component Diagram..... 31
2.8.8 Deployment Diagram..... 31
2.9 C#..... 32
2.10 Unity.....33
2.11 3ds Max.....34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 35
3.1 Analisis Masalah..... 35
3.2 Karakteristik Game..... 36
3.3 Analisis Game..... 40
3.3.1 Analisis Proses Testing..... 40
3.3.2 Analisis Proses *In Game*..... 44
3.3.3 Analisis Masukan..... 51
3.4 Analisis Metode..... 54
3.5 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak..... 59
3.6 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras..... 60
3.7 Analisis Pengguna..... 61
3.8 Use Case Diagram..... 64
3.9 Definisi Usse Case..... 65
3.10 Skenario Use Case..... 66
3.11 Activity Diagram..... 76
3.12 Class Diagram..... 90
3.13 Sequence Diagram..... 91

.

3.14 Perancangan Sistem.....97
3.14.1 Perancangan Komponen Permainan..... 97
3.13.1.1Karakter..... 97
3.14.2 Perancangan Arsitektur.....99
3.13.2.1Perancangan struktur Menu..... ..99
3.14.3 Perancangan Antar Muka..... 99
3.14.3.1Jaringan Semantik..... 106
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....107
4.1 Implementasi.....107
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras.....107
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak.....107
4.1.3 Implementasi Instalasi Aplikasi Game.....108
4.1.4 Implementasi Antarmuka.....108
4.2 Pengujian.....112
4.2.1 Pengujian Alpha.....112
4.2.1.1Skenario Pengujian Aplikasi.....112
4.2.1.2Kasus dan Hasil Pengujian (*Black Box Testing*).....114
4.2.1.3Kesimpulan Pengujian Blackbox.....122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....123
5.1 Kesimpulan.....123
5.2 Saran.....123