DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xix
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 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Permainan (*Game*) 7
2.1.1 Permainan Video (Video Game) 7
2.1.2 Klasifikasi Permainan (*Game*) 8
2.1.3 Sudut Pandang Permainan (*Game View Point*) 10
2.1.4 Jenis Permainan (*Genre Game*) 10
2.2 Pengertian 2D dan 3D 13
2.3 Kecerdasan Buatan 15
2.3.1 Perbandingan Kecerdasan Buatan dengan Kecerdasan Alamiah 17
2.3.2 Teknik Dasar Pencarian 17
2.3.3 Algoritma Pencarian 18
2.3.4 Pencarian Buta (*Blind Search*) 19
2.3.5 Pencarian Terbimbing (*Heuristic Search*) 19
2.3.6 AI yang digunakan 20

2.4 Tools yang digunakan 22
2.4.1 OOP (*Object Oriented Programming*) 22
2.4.2 UML (*Unified Modeling Language*) 23
2.4.3 *Class Diagram* 24
2.4.4 *Use Case Diagram* 25
2.4.5 *Activity Diagram* 25
2.4.6 *Sequence Diagram* 26
2.4.7 Adobe Flash CS6 26
2.4.8 ActionScript 3.0 28
2.4.9 Adobe Photoshop 29
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 31
3.1 Analisis Sistem 31
3.1.1 Analisis Masalah 31
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis 31
3.1.3 Analisis *Game* yang akan dibangun 35
3.1.4 Analisis Metode 39
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 45
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 48
3.2 Perancangan Sistem 83
3.2.1 Perancangan komponen *Game* 83
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 87
3.2.3 Perancangan Antarmuka 87
3.2.4 Jaringan Semantik 102
3.2.5 Perancangan Metode 103
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 107
4.1 Implementasi 107
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 107
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 107
4.2 Implementasi Aplikasi 108
4.3 Implementasi Antarmuka 108
4.4 Pengujian Sistem 118

4.4.1 Pengujian Alpha 118
4.4.2 Pengujian *White Box* 120
4.4.3 Pengujian Beta 130
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 139
5.1 Kesimpulan 139
5.2 Saran 139
DAFTAR PUSTAKA 140