DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR SIMBOL xi
DAFTAR LAMPIRAN xiv
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 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 *Game* 7
2.1.1 Pengertian *Game* 7
2.1.2 *Genre Game* 7
2.1.3 *Casual Game* 8
2.2 *Little Farm* 11
2.2.1 Cara bermain *Game Little Farm* 12
2.2.2 *Scoring* 13
2.3 *Artificial Intelligence* 13
2.4 *Forward chaining* 14
2.5 Pemrograman Berorientasi Objek 16
2.6 *Unified Modeling Language* (UML) 19
2.5.1 Diagram UML 19
2.7 Pengujian Perangkat Lunak 21

2.6.1 Pengujian *Black box* 21
2.6.2 Pengujian *White box* 22
2.8 Java 22
2.9 Greenfoot 25
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 29
3.1 Analisis Sistem 29
3.1.1 Analisis *Game* Sejenis 29
3.1.2 Analisis Masalah 32
3.1.3 Analisis Game yang Akan Dikembangkan 32
3.1.4 Analisis Metode 36
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 41
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 43
3.2 Perancangan Sistem 56
3.2.1 Perancangan Komponen Permainan 56
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 58
3.2.3 Perancangan Antarmuka 58
3.2.4 Jaringan Semantik 62
3.2.5 Perancangan metode 63
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 65
4.1 Implementasi Sistem 65
4.1.1 Perangkat Pendukung yang digunakan 65
4.1.2 Implementasi Aplikasi 65
4.2 Pengujian Sistem 71
4.2.1 Rencana Pengujian 72
4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 73
4.2.3 Pengujian Metode *Forward Chaining* 76
4.2.4 Pengujian *Beta* 77
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 83
5.1 Kesimpulan 83
5.2 Saran 83
DAFTAR PUSTAKA 84