DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR SIMBOL x
DAFTAR LAMPIRAN xvi
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 Metode 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 Game 2 Dimensi 8
2.1.3 Simulasi Game 8
2.1.4 Jenis-jenis Game 9
2.1.5 Unsur Game 10
2.1.6 NPC (*Non Playable Character*) 12
2.2 Kecerdasan Buatan 12
2.3 Logika Fuzzy 15
2.3.1 Himpunan Fuzzy 17

2.3.2 Fungsi Keanggotaan 18
2.4 OOP (*Object Oriented Programming*) 21
2.5 UML (*Unified Modeling Language*) 23
2.5.1 Diagram UML 24
2.6 Unity 28
2.7 Adobe Photoshop 29
BAB 3 ANALISIS DAN KEBUTUHAN ALGORITMA 31
3.1 Analisis Sistem 31
3.1.1 Analisis Masalah 31
3.2 Analisis Game 31
3.2.1 Gameplay Rescue Flood Victim 32
3.3 Analisis Masukan 33
3.4 Analisis Algoritma 34
3.4.1 Analisis Algoritma Logika Fuzzy 34
3.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 43
3.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 43
3.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 44
3.5.3 Analisis Pengguna 44
3.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 45
3.7 Perancangan Sistem 62
3.7.1 Perancangan Perangkat Lunak 62
3.7.1.1 Perancangan Arsitektur Menu 63
3.7.1.2 Perancangan Antarmuka 63
3.7.1.3 Jaringan Simentik 66
3.7.2 Perancangan Method 67
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 71
4.1 Implementasi 71
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 71
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 71
4.1.3 Implementasi Antarmuka 72
4.2 Pengujian Sistem 74

4.2.1 Pengujian Black Box.....74
4.2.1.1 Kasus dan Hasil Pengujian Black Box.....75
4.2.1.2 Pengujian White Box 77
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 87
5.1 Kesimpulan 87
5.2 Saran.....87
DAFTAR PUSTAKA .....