DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
I.1. Latar Belakang Masalah 1
I.2. Identifikasi Masalah 2
I.3. Maksud dan Tujuan 2
I.4. Batasan Masalah 3
I.5. Metodologi Penelitian 3
I.6. Sistematika Penulisan 5
BAB II LANDASAN TEORI 7
II.1. Palang Merah Remaja (PMR) 7
II.1.1. Sejarah Singkat Palang Merah Remaja 7
II.1.2. Pengenalan 8
II.1.3. Pengetahuan 9
II.1.4. Keterampilan 10
II.2. *Game* 12
II.2.1. Sejarah Singkat *Game* 12
II.2.2. Klasifikasi *Game* 14
II.2.3. Sudut Pandang *Game* 19
II.3. Kecerdasan Buatan 20
II.3.1. Agen Cerdas 20
II.3.2. Fuzzy Logic 21
II.4. Pemrograman Berorientasi Objek 24
II.4.1. Objek 24
II.4.2. *Class* 25

II.4.3. Properti 25
II.4.4. *Method* 25
II.4.5. *Encapsulation* (pembungkusan) 26
II.4.6. *Inheritance* (pewarisan) 26
II.4.7. *Polimorfisme* 26
II.5. *Unified Modeling Language (UML)* 27
II.5. Adobe Flash CS5 28
II.5.1. Pengenalan Tool dalam Adobe Flash CS5 28
BAB III ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN 31
III.1. Analisis Sistem 31
III.1.1. Analisis Masalah 31
III.1.2. Analisis Terhadap *Game* Sejenis 31
III.1.3. Pengenalan *Game* Edukasi Palang Merah Remaja 33
III.1.4. Analisis Logika *Fuzzy* 36
III.1.5. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 44
III.1.6. Analisis Kebutuhan Fungsional 46
III.2. Perancangan Sistem 77
III.2.1. Perancangan Komponen *Game* 77
III.2.2. Perancangan Struktur Menu 80
III.2.3. Perancangan Antar Muka 80
III.2.4. Perancangan Pesan 88
III.2.5. Jaringan Semantik 89
III.2.6. Perancangan Metode 90
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 95
IV.1. Implementasi 95
IV.1.1. Implementasi Perangkat Keras 95
IV.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 96
IV.2. Implementasi Aplikasi 96
IV.3. Implementasi *Class* 96
IV.4. Implementasi Antarmuka 97
IV.5. Pengujian Sistem 100
IV.5.1. Pengujian Alpha 100
IV.5.2. Pengujian Beta 109
BAB V KESIMPULAN 117

V.1. Kesimpulan 117
V.2. Saran..... 117
DAFTAR PUSTAKA 119