DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xi
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I 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
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Tahap pengembangan perangkat lunak 3
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB II LANDASAN TEORI 7
2.1 *Artificial Intelligence* (AI) 7
2.2 Algoritma Fuzzy Logic 7
2.2.1 Himpunan Fuzzy 8
2.2.2 Variabel Linguistik 12
2.2.3 Fuzzyfikasi 13
2.2.4 Inference 14
2.2.5 Defuzzyfikasi 16
2.3 Jaksa Penuntut Umum 18
2.4 Game 18
2.4.1 Pengertian *Game* 18
2.4.2 Jenis-jenis *Game* Berdasarkan *Platform* 19
2.4.3 Genre *Game* 20

2.4.4 Elemen Pada *Game* 21
2.5 Kecerdasan Buatan Pada *Game* 22
2.6 Pemrograman Berorientasi Objek 23
2.6.1 Analisis dan Desain Berorientasi Objek *(Object-Oriented Analysis and Design Process)* 23
2.6.2 Objek *(Object)* 24
2.6.3 Kelas *(Class)* 24
2.6.4 Pembungkusan *(Encapsulation)* ..... **Error! Bookmark not defined.** 25
2.6.5 Pewarisan *(Inheritance)* dan Generalisasi/Spesialisasi 25
2.6.6 *Polimorfisme* 25
2.7 *UML (Unified Modeling Language)* 26
2.8 Diagram UML 27
2.8.1 Diagram Kelas *(Class Diagram)* 28
2.8.2 Diagram *Use Case* 28
2.8.3 Diagram Aktivitas *(Activity Diagram)* 29
2.8.4 Diagram *State Machine* 30
2.8.5 Diagram Sekuen *(Sequence Diagram)* 31
2.9 Unity 32
2.10 Bahasa Pemrograman C# 33
BAB III ANALISIS DAN KEBUTUHAN ALGORITMA 35
3.1 Analisis Masalah 35
3.2 Analisis *Game* 35
3.3 Analisis Masukan 36
3.4 Analisis Algoritma Fuzzy Logic 40
3.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 49
3.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 50
3.5.2 Analisis Kebutuhan Fungsional 50
BAB IV MPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 75
4.1 Implementasi 75
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 75
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 76

4.1.3 Implementasi Antarmuka 76
4.2 Pengujian Simulasi..... 80
4.2.1 Pengujian Perilaku NPC Pelanggan 80
4.3 Kesimpulan Pengujian 83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 85
5.1 Kesimpulan 85
5.2 Saran..... 85
DAFTAR PUSTAKA..... 86