

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II : DASAR TEORI	
2.1 Algoritma Pencarian.....	5
2.1.1 Algoritma Minimax	5
2.2 Unity Game Engine.....	8
2.3 Android.....	8
BAB III : DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Kebutuhan Sistem.....	10
3.2 Flowchart pembuatan game.....	11
3.3 Flowchart perilaku AI.....	12
3.4 Use Case Diagram.....	13
3.5 Sequence Diagram.....	14
3.6 Class Diagram.....	15
3.4 Perancangan Sistem.....	15

BAB IV : ANALISIS DAN IMPLEMENTASI

4.1 Skenario Pengujian.....	30
4.2 Pengujian Whitebox.....	34
4.2 Pengujian Alfa.....	36
4.3 Pengujian Beta.....	41

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	46