

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Inferensi	6
Gambar 2.2 Fungsi Nilai Kelayakan untuk Keanggotaan Inferensi Mamdani	7
Gambar 2.3 Fungsi Nilai Kelayakan untuk Keanggotaan Inferensi Sugeno	7
Gambar 2.4 Fungsi Keanggotaan Linier	8
Gambar 2.5 Fungsi Keanggotaan Linier Turun	9
Gambar 2.6 Fungsi Keanggotaan Triangular	10
Gambar 2.7 Fungsi Keanggotaan Trapezoid.....	10
Gambar 2.8 Fungsi Keanggotaan Tujuh Set <i>Fuzzy</i>	11
Gambar 2.9 Fungsi Keanggotaan S-Shaped	11
Gambar 2.10 Tampilan Pembuka Unity 3D.....	14
Gambar 3.1 Perancangan Diagram Use Case	16
Gambar 3.2 <i>Class Diagram</i>	17
Gambar 3.3 <i>Sequence Diagram</i> Memulai Aplikasi	18
Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram</i> Pilih World	18
Gambar 3.5 <i>Sequence Diagram</i> Pilih level World “ <i>The Tree</i> ”	19
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i> “ <i>Exit</i> ”	19
Gambar 3.7 Perancangan Diagram Activity	20
Gambar 3.8 Rancangan Level Pada <i>Game Hungry Pigs</i>	21
Gambar 3.9 Rancangan Area Posisi Obstacle di Tiap Level	22
Gambar 3.10 Proses <i>fuzzy logic</i> pada sistem.....	22
Gambar 3.11 Kotak Kayu	23
Gambar 3.12 Kaca.....	24
Gambar 3.13 Telur sebagai Objek Target.....	24
Gambar 3.14 Objek Burung Penjaga	25
Gambar 3.15 Objek Burung Musuh.....	25
Gambar 3.16 Kurva Fungsi Derajat Keanggotaan “Skor”	26
Gambar 3.17 Kurva Fungsi Derajat Keanggotaan “Waktu”	27
Gambar 3.18 Kurva Fungsi Keanggotaan Keluaran atau <i>Output</i> untuk Inferensi Mamdani	28
Gambar 3.19 Kurva Fungsi Keanggotaan Keluaran atau <i>Output</i> untuk Inferensi Sugeno.....	29
Gambar 4.1 Ikon Aplikasi	31
Gambar 4.2 Menu Utama	31
Gambar 4.3 tampilan pilih <i>world</i> (kiri) dan pilih <i>level</i> (kanan)	32
Gambar 4.4 tampilan <i>obstacle box</i> kayu.....	32

Gambar 4.5 tampilan <i>obstacle</i> kaca	32
Gambar 4.6 Tampilan telur diam	33
Gambar 4.7 tampilan telur jalan.....	33
Gambar 4.8 tampilan burung elang.....	33
Gambar 4.9 tampilan burung merah.....	34
Gambar 4.10 tampilan <i>game</i> pada <i>world “the tree”</i>	34
Gambar 4.11 tampilan untuk posisi dekat.....	35
Gambar 4.12 tampilan untuk posisi sedang	35
Gambar 4.13 tampilan untuk posisi jauh.....	36
Gambar 4.14 Tampilan potongan kode pengujian <i>white box</i> untuk defuzzifikasi .	41
Gambar 4.15 Diagram pertanyaan 1	43
Gambar 4.16 Diagram pertanyaan 2	43
Gambar 4.17 Diagram pertanyaan 3	43
Gambar 4.18 Diagram pertanyaan 4	44
Gambar 4.19 Diagram pertanyaan 5	44
Gambar 4.20 Diagram pertanyaan 6	45