

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Representasi Map.....	5
2.1.1 <i>Graph</i>	5
2.1.2 <i>Grid</i>	6
2.2 Fungsi Heuristik.....	7
2.2.1 Perbedaan Fungsi Heuristik.....	9
2.3 Algoritma <i>Pathfinding</i>	11
2.3.1 Algoritma A*	11
2.4 <i>Corona SDK</i>	12
2.4.1 Definisi <i>Corona SDK</i>	12
2.4.2 <i>Box2D</i>	13
2.4.3 Bahasa Pemrograman Lua	14
2.4.4 <i>Variabel Scope</i>	14

2.4.5 <i>Variabel</i> dan Tipe Data	15
2.4.6 Operator	16
2.4.7 <i>Event</i> dan <i>Listener</i>	17
2.5 <i>SpriteHelper</i>	17
2.6 <i>LevelHelper</i>	17

BAB III PERANCANGAN APLIKASI GAME

3.1 Gambaran Umum Sistem	19
3.2 Pemodelan Sistem	19
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	19
3.2.2 <i>Activity Diagram</i>	20
3.2.3 <i>Flowchart</i> Pemrograman di sisi <i>Player</i>	21
3.2.4 <i>Flowchart</i> Pemrograman di sisi NPC	22
3.3 Pemodelan <i>Pathfinding</i>	23
3.3.1 <i>Flowchart</i> Algoritma A*	23
3.3.2 Perancangan Pengujian Algoritma A*	24
3.3.2.1 Percangan <i>Actual Cost g(n)</i>	24
3.3.2.2 Percangan Fungsi Heuristik	25
3.4 Pemodelan <i>Game Student Jump</i>	26
3.4.1 Daftar Objek pada <i>Game</i>	26
3.4.2 Perancangan <i>Collision</i> pada <i>Game</i>	29
3.4.3 Perancangan <i>Game Environment</i>	29
3.5 Spesifikasi Perangkat dan Pengguna	30

BAB IV HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS

4.1 Batasan Pengujian	31
4.1.1 Pengujian <i>Alpha</i>	31
4.1.1.1 Rencana Pengujian	31
4.1.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian	32
4.1.2 Pengujian <i>Beta</i>	41
4.1.2.1 Pengujian pada <i>Smartphone</i>	46

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	48
----------------------	----

5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	
DAFTAR SINGKATAN	