

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN ORISINALITAS

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3

BAB II DASAR TEORI

2.1 <i>Artificial Intelligence</i>	4
2.1.1 <i>Soft Computing</i>	4
2.2 Logika <i>Fuzzy</i>	4
2.2.1 Pengertian Logika <i>Fuzzy</i>	4
2.2.2 Perbedaan Logika <i>Fuzzy</i> dengan Logika Tegas.....	5
2.2.3 Himpunan Logika <i>Fuzzy</i>	5
2.2.4 Kelebihan Logika <i>Fuzzy</i>	7
2.2.5 Fungsi Keanggotaan Logika <i>Fuzzy</i>	7
2.2.6 Aritmatika Logika <i>Fuzzy</i>	9
2.2.7 Cara Kerja Kontrol Logika <i>Fuzzy</i>	10
2.2.8 Implementasi Logika <i>Fuzzy</i>	13

BAB III PERANCANGAN APLIKASI GAME

3.1 Gambaran Umum Sistem.....	14
3.2 Pemodelan Sistem.....	14
3.2.1 <i>State Diagram</i>	14
3.2.2 Daftar Objek pada <i>Game</i>	15
3.3 Perancangan NPC pada <i>Game Whack The Head</i>	16
3.3.1 Perancangan NPC (<i>Non-Player Character</i>) Spawner dan Pengejar tanpa Algoritma <i>Fuzzy</i>	16
3.3.2 Perancangan NPC (<i>Non-Player Character</i>) Pengejar dengan Algoritma <i>Fuzzy</i>	16
3.3.3 Perancangan NPC (<i>Non-Player Character</i>) Spawner dengan Algoritma <i>Fuzzy</i>	22
3.4 Spesifikasi Perangkat dan Pengguna.....	25

BAB IV HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS

4.1 Batasan Pengujian.....	26
4.1.1 Pengujian Perbandingan Metode.....	26
4.1.2 Pengujian <i>Beta</i>	29
4.1.3 Analisa Pengujian.....	31

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran.....	33

DAFTAR PUSTAKA	35
-----------------------------	----

LAMPIRAN