

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 Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.4 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.5 Metode Penelitian..... | 2 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 3 |

BAB II DASAR TEORI

| | |
|--|----|
| 2.1 Logika Fuzzy..... | 5 |
| 2.1.1 Definisi Logika Fuzzy..... | 5 |
| 2.1.2 Fungsi Keanggotaan..... | 5 |
| 2.1.3 Operator - Operator Fuzzy..... | 9 |
| 2.1.4 Sistem Berbasis Aturan Fuzzy | 11 |
| 2.2 Algoritma <i>Basic Probability</i> | 13 |
| 2.3 <i>Fuzziness</i> dan Probabilitas | 13 |

BAB III PERANCANGAN APLIKASI GAME

| | |
|-------------------------------------|----|
| 3.1 Gambaran Umum Sistem..... | 15 |
| 3.2 Pemodelan Sistem..... | 15 |
| 3.2.1 <i>Use Case Diagram</i> | 15 |
| 3.2.2 <i>Activity Diagram</i> | 16 |
| 3.2.3 <i>Sequence Diagram</i> | 18 |

| | |
|--|----|
| 3.2.4 <i>Class Diagram</i> | 21 |
| 3.3 Pemodenlan Aplikasi <i>Game Indonesian's Flag Defense</i> di Sisi PC..... | 21 |
| 3.3.1 <i>State Diagram</i> | 21 |
| 3.3.2 Daftar Objek pada <i>Game</i> | 22 |
| 3.4 Pemodenlan Aplikasi <i>Game Indonesian's Flag Defense</i> di Sisi NPC... | 23 |
| 3.5 Perancangan Algoritma <i>Basic Probability</i> dan Logika <i>Fuzzy</i> | 24 |
| 3.6 Spesifikasi Perangkat dan Pengguna..... | 33 |
| | |
| BAB IV HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS | |
| 4.1 Batasan Pengujian..... | 35 |
| 4.1.1 Pengujian <i>Alpha</i> | 35 |
| 4.1.1.1 Rencana Pengujian | 35 |
| 4.1.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian | 36 |
| 4.1.2 Pengujian <i>Beta</i> | 40 |
| 4.1.3 Analisa Pengujian White Box | 43 |
| | |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| 5.1 Kesimpulan..... | 45 |
| 5.2 Saran..... | 45 |
| DAFTAR PUSTAKA | 46 |
| | |
| LAMPIRAN | |