

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan penelitian	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Penulisan Buku Tugas Akhir	2
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Game	4
2.2 Artificial Intelligence (AI).....	6
2.3 Non Playable Character (NPC)	7
2.4 Karakteristik Lalat.....	8
2.5 Sistem Multi Agent	9
2.6 Algoritma A* (A Star).....	9
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	11
3.1 Perancangan Sistem.....	11
3.1.1 Game.....	11
3.2 Kebutuhan Non-Fungsional	12
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	13
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	13
3.2.3 Pengguna.....	17
3.3 Kebutuhan Fungsional.....	19
3.3.1 Use Case Diagram	19

3.4	Perancangan Sistem.....	23
3.4.1	Perancangan Komponen Permainan	23
3.4.2	Perancangan Menu.....	26
3.4.3	Perancangan Antar Muka.....	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		32
4.1	Tahap Implementasi	32
4.1.1	Implementasi Rancangan Antar Muka (user interface)	32
4.2	Pengujian Black Box	39
4.3	Pengujian Survey Game	40
4.3.1	Aspek Sistem	41
4.3.2	Aspek Pengguna	42
4.3.3	Aspek Interaksi	44
4.4	Pengujian Beta.....	45
4.5	Pengujian Algoritma.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN.....		52