

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xvi
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 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Unity	5
2.2 Gim Maze Chase	5
2.3 Pathfinding	5
2.4 Algoritma A*	6
2.5 Real-Time Iterative-Deepening Best-First (RIBS)	7
2.6 Metode Manhattan	7
BAB III PERANCANGAN SISTEM	9
3.1 Spesifikasi Perancangan Game	9
3.2 Perancangan Skenario Game Maze Chase	9

3.3 Perancangan Komponen-komponen Permainan Maze Chase	10
3.3.1 Pembuatan Sprite	10
3.4 Flowchart A*	14
3.5 Flowchart RIBS(Real-Iterative Deepening Best First Search).....	15
3.6 Perancangan Graf	16
3.7 Pembuatan Node Pada Labirin	17
3.8 Diagram Use Case Game.....	17
3.9 Activity Diagram A* Dalam Game	18
3.10 Activity Diagram RIBS di dalam Game.....	18
3.11 Sequence Diagram pada Game Maze Chase	18
3.12 Perancangan Antarmuka(Graphic User Interface)	21
3.12.1 Main Menu.....	21
3.12.2 Antarmuka Game	22
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	23
4.1 Batasan Implementasi.....	23
4.2 Implementasi Antarmuka	23
4.2.1 Ikon Aplikasi.....	23
4.2.2 Main Menu.....	24
4.2.3 Menu Algoritma.....	25
4.2.4 Antarmuka Permainan	25
4.2.5 Pencarian Jalur dengan Algoritma A*	26
4.2.6 Pencarian Jalur dengan Algoritma RIBS	30
4.2.7 Bobot Poin pada Node	33
4.3 Pengujian	35
4.3.1 Pengujian Alpha.....	35
4.3.2 Pengujian Waktu Tempuh Pencarian Jalur A* dan RIBS	45
4.3.4 Pengujian Bobot pada A* dan RIBS.....	49
4.3.5 Grafik Perbandingan Algoritma A* dan RIBS	50

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	xv