

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II DASAR TEORI .....	4
2.1 <i>Game</i> .....	4
2.2 Debat Bahasa Indonesia .....	4
2.3 Kecerdasan Buatan.....	5
2.4 Metode <i>Fuzzy Mamdani</i> .....	6
2.5 <i>Usability Testing</i> .....	10
2.6 Uji Validitas .....	11
2.7 Uji Reliabilitas .....	11
BAB III PERANCANGAN SISTEM .....	13
3.1 Deskripsi Sistem .....	13
3.2 Storyline .....	13
3.3 Storyboard.....	13
3.4 Perancangan Diagram .....	18

3.5 Konten <i>Game</i> .....	24
3.5.1 Karakter.....	24
3.5.2 <i>Item</i> .....	25
3.5.3 Kontrol Pemain .....	25
3.6 Proses Perhitungan Algoritma <i>Fuzzy Mamdani</i> .....	26
BAB IV SKENARIO PENGUJIAN .....	39
4.1 Implementasi Sistem.....	39
4.1.1 Tampilan <i>Main Menu</i> .....	41
4.1.2 Tampilan <i>Level Selection</i> .....	41
4.1.3 Tampilan Tutorial.....	41
4.1.4 Tampilan <i>Minigame</i> Pertama .....	42
4.1.5 Tampilan <i>Minigame</i> Kedua.....	42
4.1.6 Tampilan <i>Maingame</i> .....	42
4.1.7 Tampilan <i>Score</i> .....	42
4.2 Pengujian <i>Gameplay</i> .....	42
4.2.1 Pengujian <i>Main Menu</i> .....	42
4.2.2 Pengujian <i>Level Selection</i> .....	43
4.2.3 Pengujian Tutorial.....	43
4.2.4 Pengujian <i>Minigame</i> Pertama .....	44
4.2.5 Pengujian <i>Minigame</i> Kedua .....	44
4.2.6 Pengujian <i>Maingame</i> .....	45
4.2.7 Pengujian Pemain Dengan Lingkungan .....	45
4.3 Pengujian Algoritma <i>Fuzzy Mamdani</i> .....	46
4.3.1 Pengujian Pengambilan Titik Sampel .....	46
4.3.2 Pengujian Perhitungan Manual Algoritma <i>Fuzzy Mamdani</i> Pada Level Satu .....	48
4.3.3 Pengujian Perhitungan Algoritma <i>Fuzzy Mamdani</i> Pada Level Dua.....	60
4.4 Pengujian Kontrol Pemain .....	73
4.5 Pengujian Fungsional .....	74
4.6 Pengujian <i>User</i> .....	76
4.6.1 Kuesioner Hiburan .....	77
4.6.2 Kuesioner Edukasi .....	77
4.6.3 Kuesioner Grafis dan <i>Interface</i> .....	79

4.7 Pengujian Validasi .....	80
4.8 Pengujian Reliabilitas .....	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan .....	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	84
LAMPIRAN.....	86