

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 <i>Game</i>	6
2.2 <i>Non-Player Character (NPC)</i>	7
2.3 <i>Artificial Intelligence (AI)</i>	7
2.4 Logika <i>Fuzzy</i>	7
2.5 Metode Mamdani	8
BAB III PERANCANGAN SISTEM	11
3.1 Desain Sistem	11
3.1.1 Diagram Blok.....	13
3.1.2 State Diagram.....	14
3.1.3 Flowchart algoritma	15
3.1.4 Use Case Diagram.....	20
3.1.5 <i>Sequence</i> Diagram.....	21
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	22
3.2.1 Kebutuhan Data.....	22

3.2.2	Spesifikasi Komponen	22
3.2.3	Desain Perangkat Lunak	22
3.3	Input Kendali	22
3.3.1	Story Board Dan Interface	23
BAB IV HASIL DAN ANALISIS		25
4.1	Implementasi	25
4.1.1	Desain Interface	25
4.2	Skenario Pengujian	26
4.1	Pengujian User Interface.....	26
4.2	Pengujian Sistem Kendali	28
4.3	Pengujian NPC.....	28
4.4	Pengujian manual <i>Fuzzi</i> mamdani	29
4.5	Pengujian Sistem.....	32
4.6	Pengujian Pengguna.....	33
4.3	Analisa pengujian performansi	38
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		40
5.1	Simpulan.....	40
5.2	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN A		xvii
LAMPIRAN B		xxi