

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	