

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
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 DASAR TEORI	
2.1 <i>Scrabble</i>	5
2.1.1 Aturan Dasar Permainan <i>Scrabble</i>	5
2.1.2 Distribusi Huruf Dalam Permainan <i>Scrabble</i>	6
2.2 <i>Heuristic Search</i> (Teknik Pencarian Heuristik).....	6
2.2.1 <i>Greedy Search</i>	7
2.3 <i>Corona SDK</i>	10
2.4 Bahasa Pemrograman Lua	10
2.4.1 <i>Variabel Scope</i>	11
2.4.2 <i>Variabel</i> dan Tipe Data	12
2.4.3 Operator	13
2.4.4 <i>Event</i> dan <i>Listener</i>	14

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>Flowchart</i> Pergerakan NPC.....	17
3.2.4 <i>Flowchart Greedy Search</i>	18
3.2.5 Perancangan Fungsi Heuristik $h(n)$	19
3.2.6 Pemodelan Aplikasi Permainan <i>Scrabble</i>	20
3.2.6.1 Daftar Objek Pada Aplikasi Permainan	20
3.3 Spesifikasi Perangkat dan Pengguna.....	21

BAB IV HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS

4.1 Batasan Pengujian.....	22
4.1.1 Pengujian <i>Alpha</i>	22
4.1.1.1 Rencana Pengujian	22
4.1.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian	23
4.1.2 Pengujian <i>Beta</i>	30
4.1.2.1 Pengujian pada <i>Device Android</i>	35

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran.....	36

DAFTAR PUSTAKA	37
-----------------------------	----

LAMPIRAN