

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian	2
1.6 Sistematika Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 <i>Finite State Machine</i>	5
2.2 Jaringan Syaraf Tiruan	5
2.2.1 <i>Unsupervised Learning</i>	7
2.2.2 <i>Supervised Learning</i>	7
2.2.2.1 <i>Backpropagation</i>	7
BAB III PERANCANGAN	
3.1 Gambaran Umum Sistem	12
3.2 Pemodelan Sistem	12
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	12
3.2.2 <i>Activity Diagram</i>	13
3.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	15
3.3 Pemodelan Aplikasi Permainan	

<i>Indonesian's Flag Defense</i> di Sisi <i>Player Character</i>	17
3.3.1 State Diagram	17
3.3.2 Daftar Objek pada Permainan	18
3.4 Pemodelan Aplikasi Permainan <i>Indonesian's Flag Defense</i> di Sisi <i>None-Player Character</i> (NPC)	19
3.5 Perancangan Finite State Machine dan Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation	20
3.5.1 Perancangan FSM pada NPC Penjajah	20
3.5.2 Perancangan Backpropagation pada pemilihan NPC penjajah	22
3.6 Spesifikasi Perangkat dan Pengguna	25
 BAB IV HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS	
4.1 Batasan Pengujian	27
4.1.1 Pengujian <i>Alpha</i>	27
4.1.1.1 Rencana Pengujian.....	27
4.1.1.2 Hasil Pengujian	28
4.1.2 Pengujian <i>Beta</i>	38
4.1.3 Pengujian Perilaku NPC Musuh dalam Permainan.....	42
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
 LAMPIRAN	