

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PENDAHULUAN	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan.....	2
1.6 Metodologi penyelesaian masalah.....	2
1.6 Sistematika Penulisan TA.....	3
DASAR TEORI.....	4
2.1 Logika <i>Fuzzy</i>	4
2.1.1 Definisi Logika Fuzzy	4
2.1.2 Fungsi Keanggotaan	4
2.1.3 Operator – Operator Fuzzy.....	7
2.1.4 Variable Linguistik ^[1]	9
2.2 Kinect.....	10
2.2.1 Hardware Sensor Kinect	10
2.2.2 Keterbatasan Sensor Kinect	10
PERANCANGAN SISTEM.....	12
3.1 Gambaran Umum Sistem	12
3.2 Pemodelan Sistem.....	12
3.2.1 Use Case Diagram	12

3.2.2	Class Diagram	13
3.2.3	Sequence Diagram	15
3.2.4	Activity Diagram	18
3.2.5	Aturan Dalam Game Pencak Silat	20
3.3	Pemodelan Aplikasi Game Pencak Silat di Sisi Player Character (PC) ..	20
3.3.1	State Diagram	20
3.2.3	Daftar Jurus pada Game	21
3.4	Pemodelan Aplikasi Game Pencak Silat di sisi NPC (Non-Player Character) Musuh	22
3.5	Perancangan Algoritma Fuzzy Logic	22
3.6	Spesifikasi Perangkat dan Pengguna	29
IMPLMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		30
4.1	Implementasi Sistem	30
4.2	Pengujian <i>Game</i> Pencak Silat	30
4.2.1	Tujuan Pengujian Game Pencak Silat	30
4.3	Skenario Pengujian Alpha Game Pencak Silat	30
4.3.1	Analisis Pengujian Alpha Game Pencak Silat	30
4.3.2	Hasil Pengujian Alpha Game Pencak Silat	32
4.4	Skenario Pengujian Beta Game Pencak Silat	32
4.4.1	Analisis Pengujian Beta Game Pencak Silat	32
4.4.2	Hasil Pengujian Beta Game Pencak Silat	33
4.5	Hasil dan Analisis Pengujian White Box	35
4.6	Pengujian Perilaku NPC (<i>Non Player Character</i>) Musuh	36
4.6.1	Tujuan Pengujian Perilaku NPC Musuh	36
4.6.2	Skenario Pengujian Perilaku NPC Musuh	36
4.6.3	Hasil dan Analisis Pengujian Perilaku NPC Musuh	37
4.7	Analisis Perbandingan Pose Game Pencak Silat dengan Game Kung Fu Superstar	38
KESIMPULAN DAN SARAN		39
5.1	Kesimpulan	39
5.1	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA		41
LAMPIRAN		