

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR ISTILAH	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Tujuan	2
1.4. Metodologi Penelitian.....	2
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 HeroClix	4
2.1.1 Character	5
2.1.2 Base	5
2.1.3 Combat Dial	5
2.1.4 Combat Values	6
2.1.5 Starting Lines dan KO Indicators.....	6
2.2 Knapsack Problem	7
2.3 Greedy	8
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM.....	9
3.1 Gambaran Umum Sistem	9
3.1.1 Dataset.....	9
3.1.2 Pilih karakter	9
3.1.3 Knapsack	10
3.1.4 Pasukan Pilihan	11
3.1.5 Pertarungan	11
BAB 4 PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL	11
4.1 Dataset	11

4.2	Pengujian.....	12
4.3	Tujuan Pengujian Sistem.....	12
4.4	Skenario Pengujian Sistem	12
4.5	Analisis Hasil Pengujian	13
4.5.1	Analisis Hasil Pembentukan Pasukan	13
4.5.2	Analisis Hasil Pertarungan	14
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	15
5.1	Kesimpulan	15
5.2	Saran.....	15
DAFTAR PUSTAKA	16