

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. <i>Artificial Intelligence</i>	4
2.2. <i>NPC (Non-player Character)</i>	4
2.3. <i>Path Finding</i>	5
2.4. Fungsi <i>Heuristic</i>	5
2.5. Algoritma A*(star)	6
BAB III PERANCANGAN SISTEM	9
3.1. Desain sistem.....	9
3.1.1. Gambaran umum sistem.....	9
3.1.2. Use Case Diagram.....	10
3.1.3. Flow Chart Algoritma A* pada Game	10

3.2.	Spesifikasi perancangan Game	11
3.2.1.	Hardware	11
3.2.2.	Software	11
3.3.	Perancangan GUI(Graphical User Interface)	11
3.3.1.	Menu utama.....	12
3.3.2.	Scoreboard.....	12
3.3.3.	<i>Game</i>	13
3.3.4.	Map	13
BAB IV HASIL DAN ANALISIS		14
4.1	Implementasi Sistem	14
4.1.1	Ikon aplikasi	14
4.1.2	Antarmuka Menu utama.....	14
4.1.3	Antarmuka Scoreboard.....	15
4.1.4	Antarmuka <i>Game</i>	15
4.2	Skenario pengujian	16
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i>	16
4.2.2	Pengujian Algoritma A*(star)	17
4.2.3	Pengujian Beta	21
4.2.4	Pengujian R-Validation.....	25
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		27
5.1	Kesimpulan.....	27
5.2	Saran	27
DAFTAR PUSTAKA		28
LAMPIRAN.....		30