

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 <i>Game</i> .....	6
2.2 <i>Non-Player Character (NPC)</i> .....	7
2.3 <i>Artificial Intelligence (AI)</i> .....	7
2.4 Logika <i>Fuzzy</i> .....	7
2.5 Metode Mamdani .....	8
BAB III PERANCANGAN SISTEM .....	11
3.1 Desain Sistem .....	11
3.1.1 Diagram Blok.....	13
3.1.2 State Diagram.....	14
3.1.3 Flowchart algoritma .....	15
3.1.4 Use Case Diagram.....	20
3.1.5 <i>Sequence</i> Diagram.....	21
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	22
3.2.1 Kebutuhan Data.....	22

3.2.2	Spesifikasi Komponen .....	22
3.2.3	Desain Perangkat Lunak .....	22
3.3	Input Kendali .....	22
3.3.1	Story Board Dan Interface .....	23
BAB IV HASIL DAN ANALISIS .....		25
4.1	Implementasi .....	25
4.1.1	Desain Interface .....	25
4.2	Skenario Pengujian .....	26
4.1	Pengujian User Interface.....	26
4.2	Pengujian Sistem Kendali .....	28
4.3	Pengujian NPC.....	28
4.4	Pengujian manual <i>Fuzzi</i> mamdani .....	29
4.5	Pengujian Sistem.....	32
4.6	Pengujian Pengguna.....	33
4.3	Analisa pengujian performansi .....	38
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....		40
5.1	Simpulan.....	40
5.2	Saran .....	40
DAFTAR PUSTAKA .....		xiii
LAMPIRAN A .....		xvii
LAMPIRAN B .....		xxi