

# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRACT</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii

## **BAB I      PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	2
1.4 Batasan Masalahan .....	2
1.5 Metoda Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3

## **BAB II      DASAR TEORI**

2.1 <i>Artificial Intelligence</i> .....	4
2.2 Pencarian <i>Heuristic</i> .....	5
2.2.1 <i>Euclidean Distance</i> .....	5
2.2.2 <i>Manhattan Distance</i> .....	5
2.3 Algoritma A* .....	6
2.4 <i>Greedy Best First Search</i> (GBFS).....	9

2.5	<i>Game AI</i> .....	11
2.6	<i>Collision Detection</i> .....	11
2.7	<i>Sprite</i> .....	12
2.8	J2ME(Java2 Micro Edition) .....	12

### **BAB III PERANCANGAN SISTEM**

3.1	Spesifikasi Perancangan <i>Game</i> .....	14
3.1.1	<i>Hardware</i> .....	14
3.1.2	<i>Software</i> .....	14
3.1.3	<i>User</i> .....	14
3.2	Perancangan <i>Game</i> .....	15
3.2.1	<i>Flow Chart A*</i> didalam <i>Game</i> .....	15
3.2.2	Diagram <i>Use Case Game</i> .....	16
3.2.3	Diagram <i>Activity Proses A*</i> didalam <i>Game</i> .....	17
3.2.4	Diagram <i>Sequence Proses A*</i> didalam <i>Game</i> .....	20
3.2.5	Diagram <i>Class Game</i> .....	21
3.2.6	Detail Diagram <i>Class Game</i> .....	22
3.3	Perancangan GUI( <i>Graphical User Interface</i> ) .....	26
3.3.1	Menu Utama .....	26
3.3.2	Petunjuk .....	27
3.3.3	<i>Game</i> .....	28
3.3.4	Tas .....	29
3.3.5	Memilih Serangan .....	29
3.3.6	Tempat( <i>Map</i> ) .....	30

### **BAB IV ANALISA DAN IMPLEMENTASI SISTEM**

4.1	Implementasi Sistem .....	32
4.1.1	Ikon Aplikasi .....	32
4.1.2	Menu Utama .....	32
4.1.3	Petunjuk .....	33

4.1.4	<i>Game</i> .....	34
4.1.5	Tas .....	35
4.1.6	Memilih Serangan .....	35
4.1.7	<i>Pointer</i> .....	36
4.1.8	Memukul.....	37
4.1.9	Menembak.....	37
4.1.10	Mengambil <i>Item</i> (barang) .....	38
4.1.11	Menu .....	38
4.1.12	Simulasi <i>Terrain Cost</i> (biaya medan).....	39
4.1.13	Simulasi <i>Actual Cost</i> (biaya sebenarnya) .....	39
4.2	Pengujian Sistem .....	40
4.2.1	Pengujian <i>Actual Cost</i> .....	40
4.2.1.1	Pengujian <i>Actual Cost Game</i> .....	40
4.2.1.2	Kesimpulan Hasil Pengujian <i>Actual Cost Game</i> .....	47

## **BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan .....	49
5.2	Saran.....	50

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN A**

### **LAMPIRAN B**

### **LAMPIRAN C**

### **LAMPIRAN D**