

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN ORISINALITAS

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SINGKATAN	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah	3
1.6 Sistematika Penulisan TA.....	4
1.7 Jadwal Kegiatan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Kecerdasan Buatan	5
2.2 Teorema Bayes	6
2.3 Unity	9
2.4 Game Strategi	10

BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum Sistem.....	11
3.1.1 Proses Inferensi Sistem	15
3.1.2 Proses Perhitungan dengan Menggunakan Teorema Bayes.....	16
3.2 Perancangan Sistem	20

3.2.1 Aturan Pada Game	20
3.2.2 Use Case Game	22
3.2.3 Class Diagram Game.....	23
3.2.4 Sequence Diagram	24
3.2.5 Activity Diagram.....	25
3.2.6 State Diagram.....	27
3.2.7 Rancangan Gameplay UI	27
3.3 Spesifikasi Perangkat dan Pengguna	28
BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM	
4.1 Implementasi Sistem.....	29
4.1.1 Implementasi Antarmuka	29
4.2 Pengujian Sistem	33
4.2.1 Pengujian Alpha	33
4.2.1.1 Tujuan Pengujian	33
4.2.1.2 Skema Pengujian.....	34
4.2.1.3 Analisis Hasil Pengujian	34
4.2.2 Analisis Perhitungan Sistem	37
4.2.2.1 Tujuan Pengujian.....	37
4.2.2.2 Skema Pengujian	37
4.2.2.3 Analisis Hasil Pengujian	38
4.2.3 Pengujian Beta	44
4.2.3.1 Tujuan Pengujian.....	44
4.2.3.2 Skema Pengujian	45
4.2.3.3 Analisis Hasil Pengujian	46
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	