

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-3
1.3 Tujuan Penelitian	I-4
1.4 Batasan Masalah	I-4
1.5 Manfaat Penelitian	I-5
1.6 Metodologi Penelitian	I-5
1.7 Sistematika Penulisan	I-7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Diagram <i>Fishbone</i>	II-1
2.2 Kajian Penelitian Sebelumnya	II-1
2.3 <i>State of the Art</i>	II-12
2.4 Matrik Penelitian.....	II-13
2.5 Peta Penelitian.....	II-17

2.6 Teori Pendukung Penelitian	II-17
2.6.1 <i>Role Playing Game</i>	II-17
2.6.2 <i>Non-Playable Character</i>	II-18
2.6.3 Logika <i>Fuzzy</i>	II-19
2.6.4 <i>Firebase</i>	II-19
2.6.5 Sistem Inferensi <i>Fuzzy</i>	II-20
2.6.6 Model <i>Fuzzy</i> Mamdani	II-22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu Penelitian	III-1
3.2 Jenis Penelitian	III-1
3.3 Objek dan Variabel Penelitian	III-2
3.4 Tahapan Penelitian	III-2
3.4.1 Identifikasi Masalah	III-3
3.4.2 Pengumpulan Data	III-3
3.4.3 Pembangunan Perangkat Lunak.....	III-3
3.4.4 Evaluasi	III-5
3.4.5 Penarikan Kesimpulan	III-5

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Identifikasi Masalah	IV-1
4.2 Pengumpulan Data	IV-1
4.2.1 Data Primer	IV-1
4.2.2 Data Sekunder	IV-1
4.3 Pembangunan Perangkat Lunak.....	IV-2

4.3.1 Konsep	IV-2
4.3.2 Perancangan	IV-4
4.3.3 Pengumpulan Bahan.....	IV-10
4.3.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	IV-11
4.3.5 Pengujian.....	IV-42
4.3.6 Distribusi	IV-44
4.4 Evaluasi	IV-45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	V-1
5.1 Saran	V-2
DAFTAR PUSTAKA	xii