

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
I. BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-5
1.3 Tujuan Penelitian.....	I-5
1.4 Manfaat Penelitian.....	I-6
1.5 Batasan Penelitian	I-6
II. BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	II-1
2.1 Landasan Teori	II-1
2.1.1 Video Game	II-1
2.1.2 <i>Dynamic Difficulty Adjustment (DDA)</i>	II-4
2.1.3 Logika Fuzzy.....	II-6
2.1.4 Godot.....	II-12
2.1.5 Android	II-13
2.1.6 Evaluasi Metrik.....	II-14
2.2 State-of-the-art (Sota).....	II-15
2.3 Matriks Penelitian.....	II-21
III. BAB III METODE PENELITIAN.....	III-1
3.1 Langkah-Langkah Penelitian.....	III-1
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	III-1

3.3	Perancangan Sistem Logika Fuzzy	III-1
3.4	Pembuatan Game.....	III-2
3.4.1	Concept	III-3
3.4.2	Design	III-3
3.4.3	Material Collecting.....	III-3
3.4.4	Assembly.....	III-4
3.4.5	Testing.....	III-4
3.4.6	Distribution	III-4
3.5	Evaluasi dan Kesimpulan	III-4
IV.	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	IV-1
4.2	Perancangan Sistem Logika Fuzzy	IV-1
4.2.1	Rumus Perhitungan Skor.....	IV-1
4.2.2	Desain Struktur DDA	IV-3
4.2.3	Fungsi Keanggotaan Logika Fuzzy	IV-4
4.2.4	Pendefinisian Basis Pengetahuan	IV-10
4.2.5	Defuzzifikasi	IV-15
4.3	Pembuatan Game.....	IV-22
4.3.1	Concept	IV-22
4.3.2	Design	IV-23
4.3.3	Material Collecting.....	IV-25
4.3.4	Assembly.....	IV-26
4.3.5	Testing.....	IV-31
4.3.6	Distribution	IV-36
4.4	Evaluasi	IV-37
V.	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	V-1
5.1	Kesimpulan.....	V-1
5.2	Saran.....	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 State-of-the-art Penelitian	II-15
Tabel 2.2 Matriks Penelitian	II-22
Tabel 4.1 Spesifikasi Kebutuhan Sistem Perangkat Keras	IV-1
Tabel 4.2 Spesifikasi Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak	IV-1
Tabel 4.3 Rancangan Aturan Fuzzy	IV-14
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Game</i>	IV-22
Tabel 4.5 Storyboard.....	IV-24
Tabel 4.6 Objek <i>Game</i>	IV-25
Tabel 4.7 <i>Black Box</i> Tombol Navigasi	IV-32
Tabel 4.8 Perolehan Skor Hasil.....	IV-33
Tabel 4.9 Spesifikasi Aplikasi.....	IV-37
Tabel 4.10 Hasil Evaluasi Metrik.....	IV-37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Game The Legend of Zelda: A Link to the Past</i>	II-2
Gambar 2.2 <i>Theory of flow</i> oleh Mihaly Csikszentmihalyi	II-5
Gambar 2.3 Contoh representasi Logika Fuzzy pada variabel umur	II-6
Gambar 2.4 Alur Tahapan Logika Fuzzy	II-7
Gambar 2.5 Grafik <i>Centroid</i> , dan Grafik <i>Weighted Average</i>	II-9
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian.....	III-1
Gambar 3.2 Keterkaitan antara Logika Fuzzy, DDA dan Godot	III-2
Gambar 3.3 Metode MDLC	III-3
Gambar 4.1 Struktur DDA	IV-4
Gambar 4.2 Fungsi Keanggotaan Waktu	IV-5
Gambar 4.3 Fungsi Keanggotaan HP	IV-7
Gambar 4.4 Fungsi Keanggotaan Musuh.....	IV-8
Gambar 4.5 Fungsi Keanggotaan Skor	IV-9
Gambar 4.6 Alur Rancangan Sistem Logika Fuzzy Berbasis Skor DDA	IV-15
Gambar 4.7 Ilustrasi Fuzzifikasi Parameter Waktu, HP, Jumlah Musuh.....	IV-16
Gambar 4.8 Ilustrasi Hasil dari Evaluasi <i>Rule</i>	IV-18
Gambar 4.9 Ilustrasi Agregasi untuk Inferensi Fuzzy Mamdani	IV-18
Gambar 4.10 Ilustrasi Komposisi pada kasus <i>Weighted Average</i>	IV-19
Gambar 4.11 Struktur Navigasi Game	IV-23
Gambar 4.12 Menu Beranda	IV-29
Gambar 4.13 Menu Main	IV-29
Gambar 4.14 Menu Permainan Selesai	IV-30
Gambar 4.15 Menu Perbandingan Skor	IV-31