

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pertanyaan yang Diajukan untuk Pengujian *Game*

Tempel hasil jawaban disini

Lampiran 2 Pertanyaan yang Diajukan untuk Menguji Aturan *Fuzzy*

Uji Aturan Fuzzy Logic Metode Mamdani dengan Pengalaman *Player DOTA*

Tujuan dari pengujian ini:

- ♣ Membandingkan aturan *fuzzy* yang dibangun penulis dan telah diimplementasikan ke dalam *game* dengan pengalaman bermain para *player DOTA*
- ♣ Melihat ketepatan aturan *fuzzy* dalam merepresentasikan *player* yang bermain *realtime strategy game* seperti *DOTA*
- ♣ Menambahkan nilai reputasi untuk pengujian *game* yang menggunakan kuesioner yang telah dilakukan sebelumnya

Aturan Teknis:

1. Anda pernah memainkan *game* berbasis *fuzzy logic* ini sebelumnya
2. Anda pernah bermain *DOTA* atau mahir bermain *DOTA*
3. Pengujian akan diberikan dengan memperlihatkan kasus dalam berupa grafik.
4. Unit musuh dan unit *player* akan direpresentasikan sebagai titik di dalam grafik. Unit musuh direpresentasikan dengan titik biru, sedangkan unit *player* direpresentasikan dengan titik hijau
5. Parameter yang diketahui adalah darah dari unit musuh, dan selisih jarak antara unit musuh dengan unit *player*
6. Disini Anda akan bertindak sebagai unit musuh yang sedang menghadapi unit *player*

Cara menjawab pengujian:

1. Anda akan disuguhkan contoh kasus sesuai aturan teknis diatas
2. Akan ada pilihan ganda untuk menjawab aksi apa yang akan dilakukan oleh Anda. Diasumsikan Anda adalah unit musuh
3. Aksi terdiri dari KEMBALI_KE_MARKAS, JALAN, dan SERANG
4. Simpan jawaban Anda dalam sebuah file txt dengan nama :

hasil-jawab-aturan-fuzzy-<nama Anda>.txt

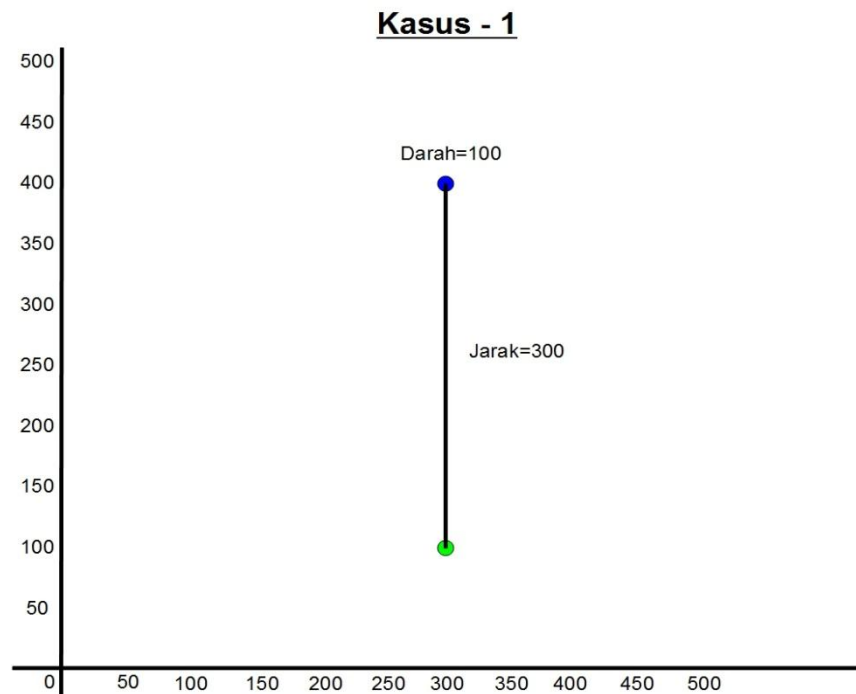
5. Contoh cara menjawab kasus – kasus yang akan dihadapkan kepada Anda:

1. kasus – 1 aksi : A
2. kasus – 2 aksi : A
3. kasus – 3 aksi : B
4. kasus – 4 aksi : C
5. kasus – 5 aksi : A
6.

6. Kirim jawaban Anda ke *message facebook* penulis :)

Terima kasih atas bantuannya yang sangat besar ini, semoga kebaikan terlimpah kepada Anda yang membantu pengujian ini :). Semoga tetap sukses

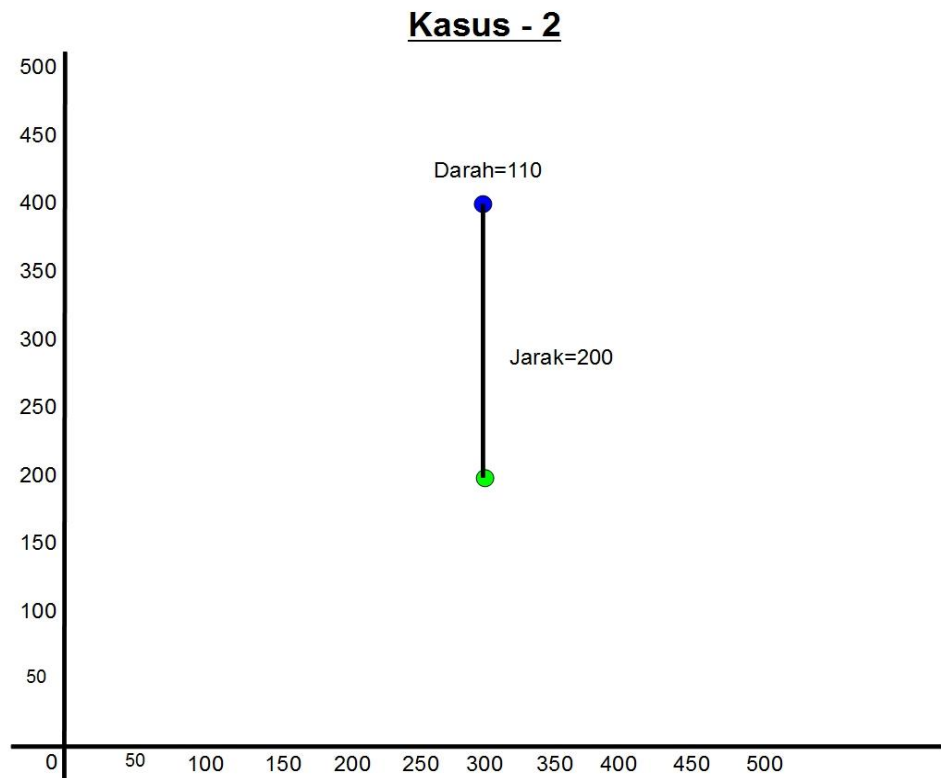
Kasus – 1



Diasumsikan Anda adalah unit musuh. Unit musuh adalah titik berwarna biru. Dengan darah tersisa sebanyak 100 dan jarak terhadap unit *player* yang direpresentasikan dengan titik berwarna hijau sebesar 300. Apakah yang akan Anda lakukan jika Anda adalah unit musuh:

- A. SERANG
- B. JALAN
- C. KEMBALI_KE_MARKAS

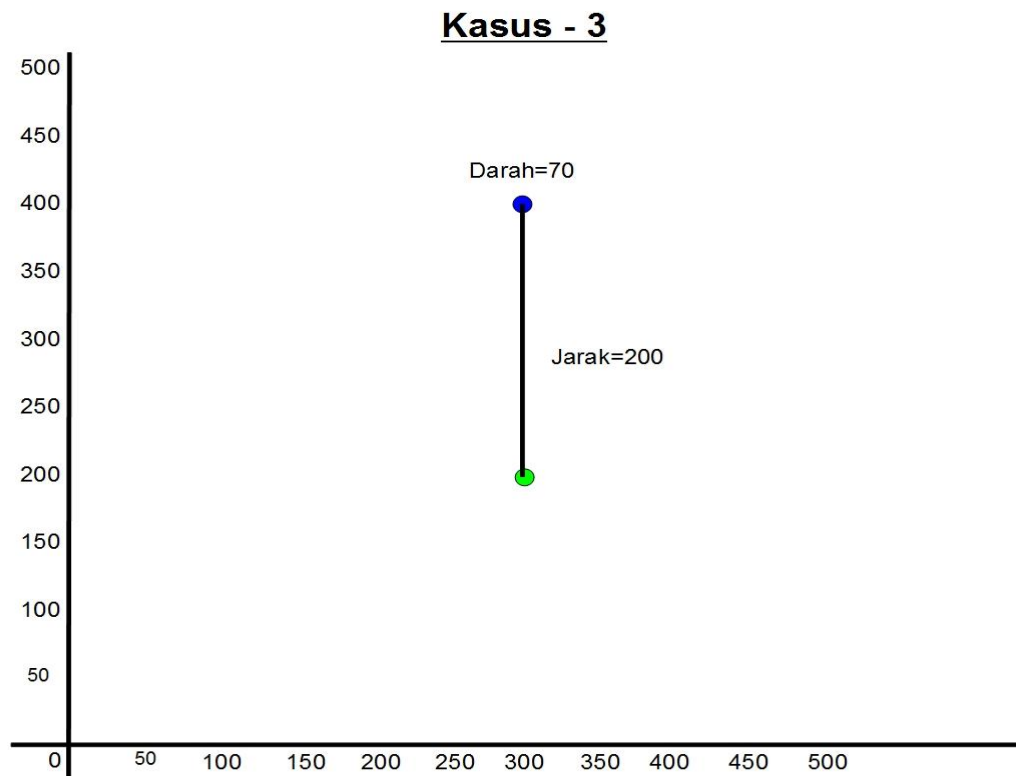
Kasus – 2



Diasumsikan Anda adalah unit musuh. Unit musuh adalah titik berwarna biru. Dengan darah tersisa sebanyak 110 dan jarak terhadap unit *player* yang direpresentasikan dengan titik berwarna hijau sebesar 200. Apakah yang akan Anda lakukan jika Anda adalah unit musuh:

- A. SERANG
- B. JALAN
- C. KEMBALI_KE_MARKAS

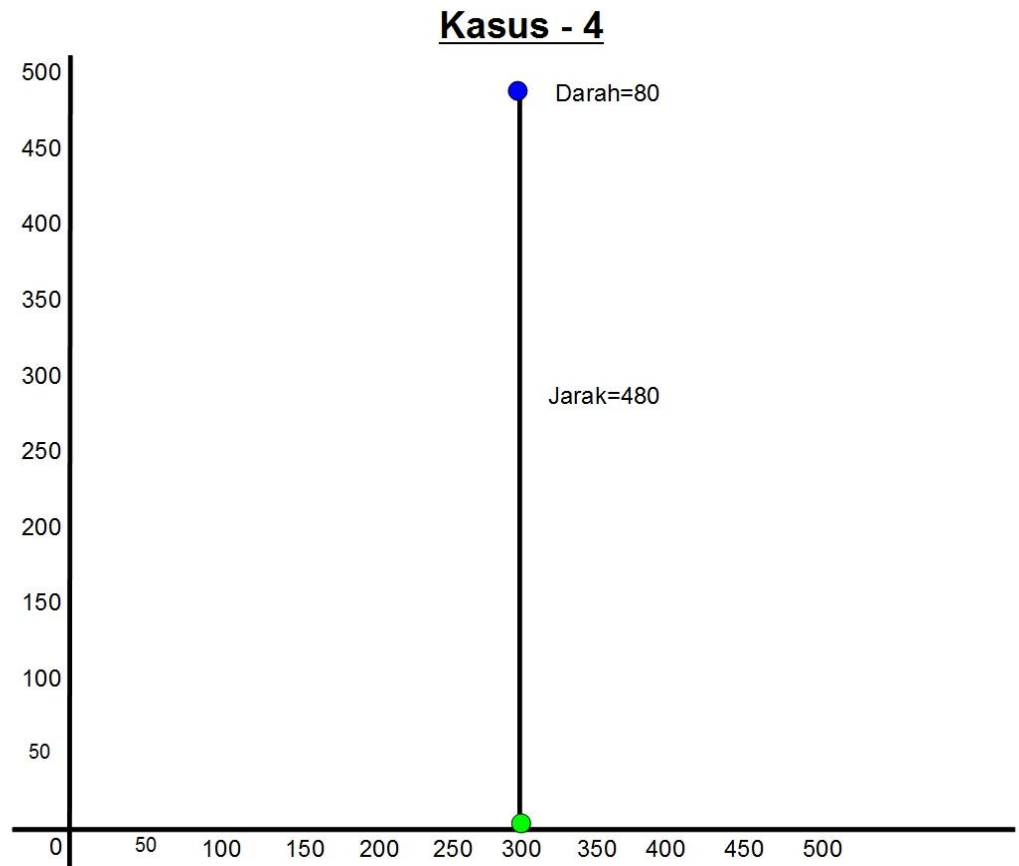
Kasus – 3



Diasumsikan Anda adalah unit musuh. Unit musuh adalah titik berwarna biru. Dengan darah tersisa sebanyak 70 dan jarak terhadap unit *player* yang direpresentasikan dengan titik berwarna hijau sebesar 200. Apakah yang akan Anda lakukan jika Anda adalah unit musuh:

- A. SERANG
- B. JALAN
- C. KEMBALI_KE_MARKAS

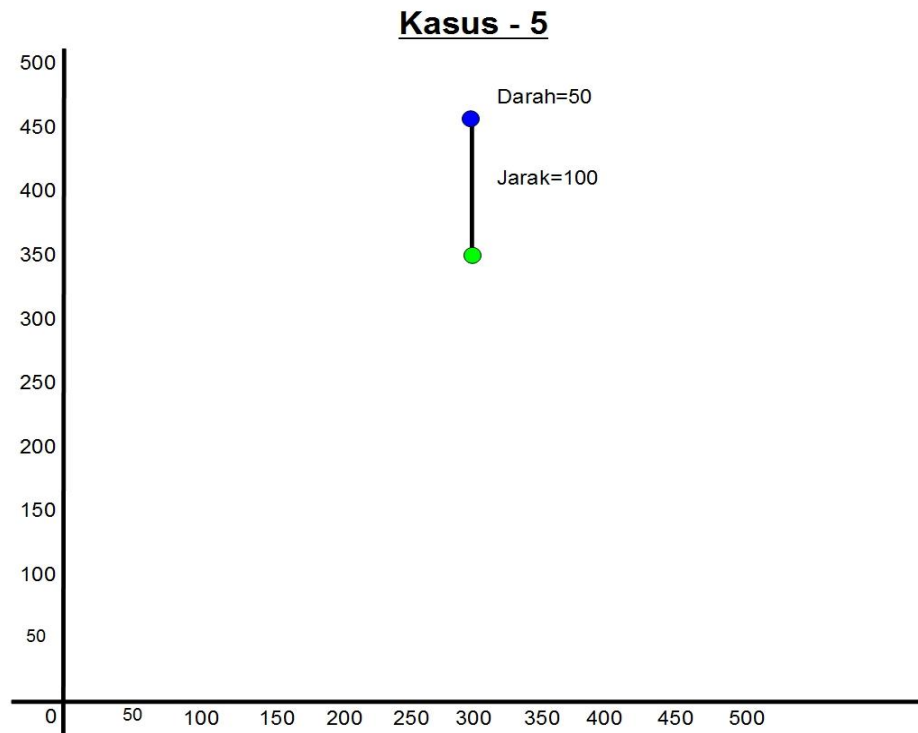
Kasus – 4



Diasumsikan Anda adalah unit musuh. Unit musuh adalah titik berwarna biru. Dengan darah tersisa sebanyak 80 dan jarak terhadap unit *player* yang direpresentasikan dengan titik berwarna hijau sebesar 480. Apakah yang akan Anda lakukan jika Anda adalah unit musuh:

- A. SERANG
- B. JALAN
- C. KEMBALI_KE_MARKAS

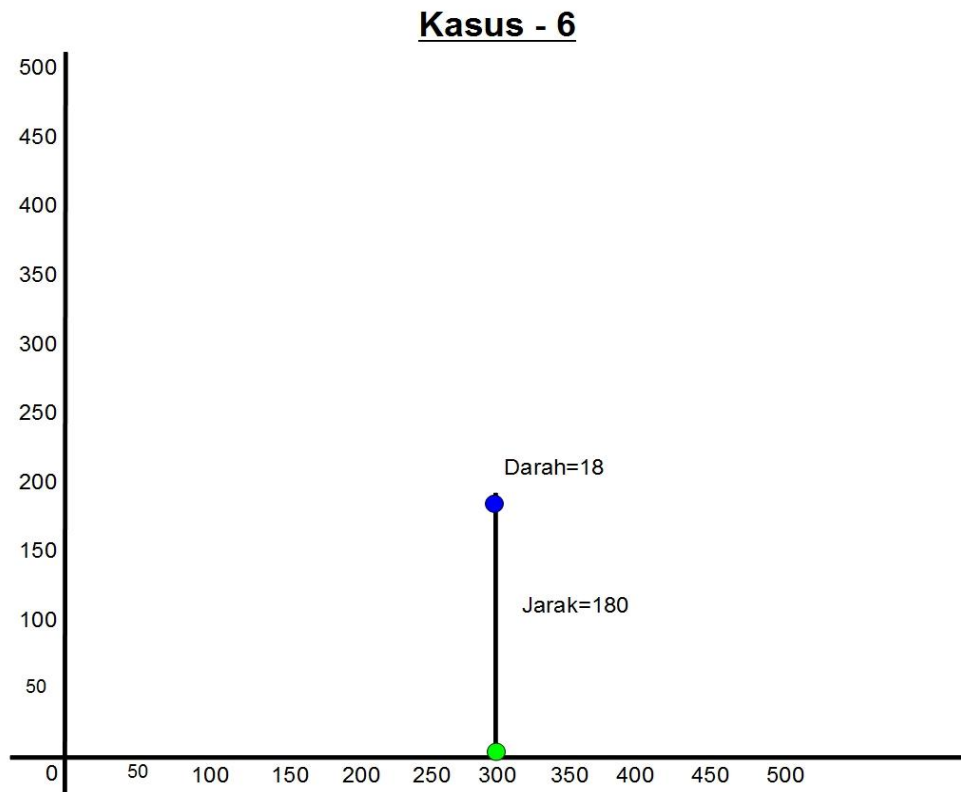
Kasus – 5



Diasumsikan Anda adalah unit musuh. Unit musuh adalah titik berwarna biru. Dengan darah tersisa sebanyak 50 dan jarak terhadap unit *player* yang direpresentasikan dengan titik berwarna hijau sebesar 100. Apakah yang akan Anda lakukan jika Anda adalah unit musuh:

- A. SERANG
- B. JALAN
- C. KEMBALI_KE_MARKAS

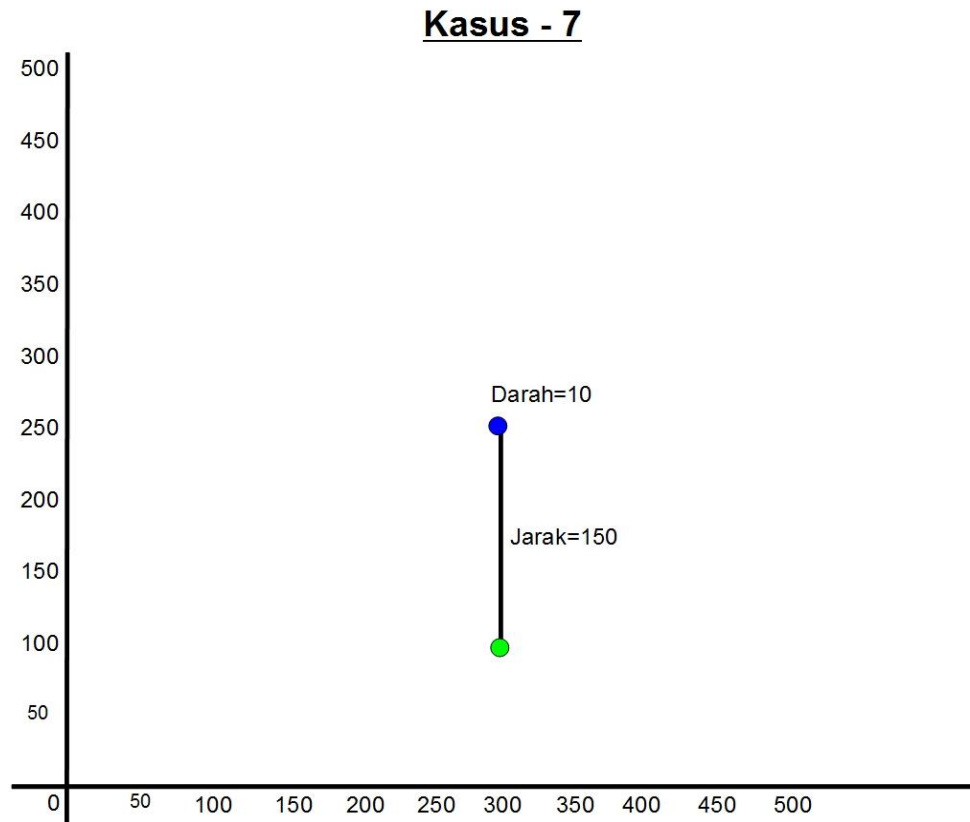
Kasus – 6



Diasumsikan Anda adalah unit musuh. Unit musuh adalah titik berwarna biru. Dengan darah tersisa sebanyak 18 dan jarak terhadap unit *player* sebesar 180. Apakah yang akan Anda lakukan jika Anda adalah unit musuh:

- A. SERANG
- B. JALAN
- C. KEMBALI_KE_MARKAS

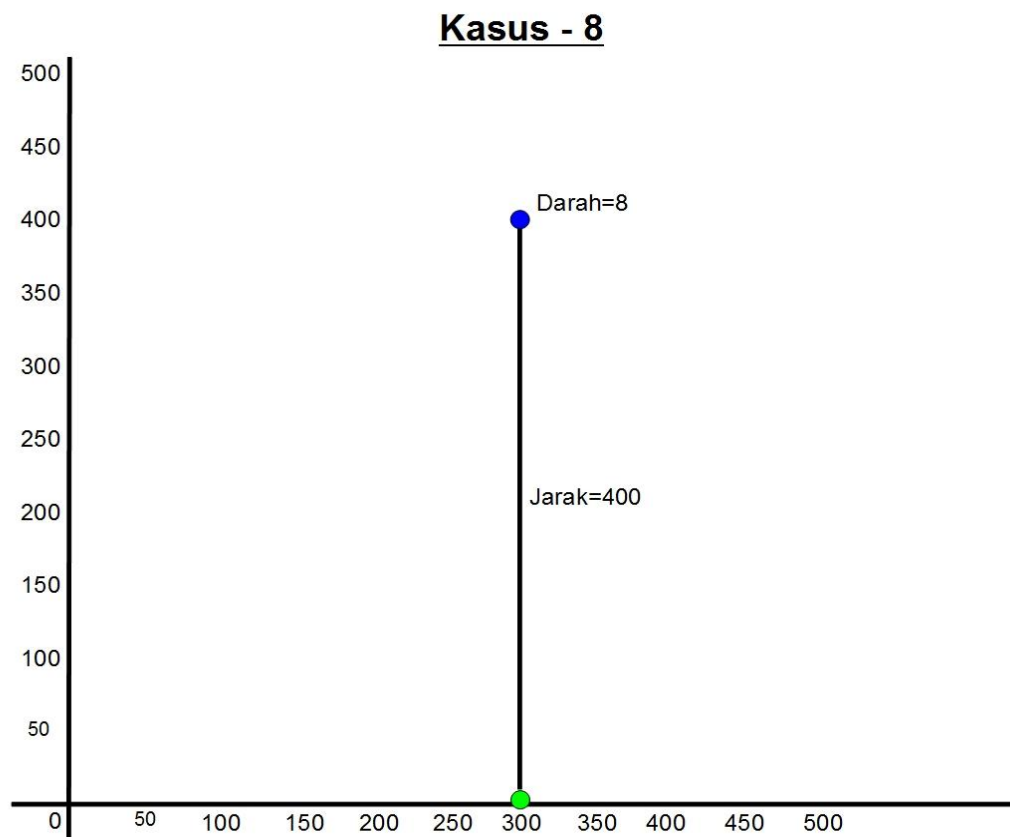
Kasus – 7



Diasumsikan Anda adalah unit musuh. Unit musuh adalah titik berwarna biru. Dengan darah tersisa sebanyak 10 dan jarak terhadap unit *player* sebesar 150. Apakah yang akan Anda lakukan jika Anda adalah unit musuh:

- A. SERANG
- B. JALAN
- C. KEMBALI_KE_MARKAS

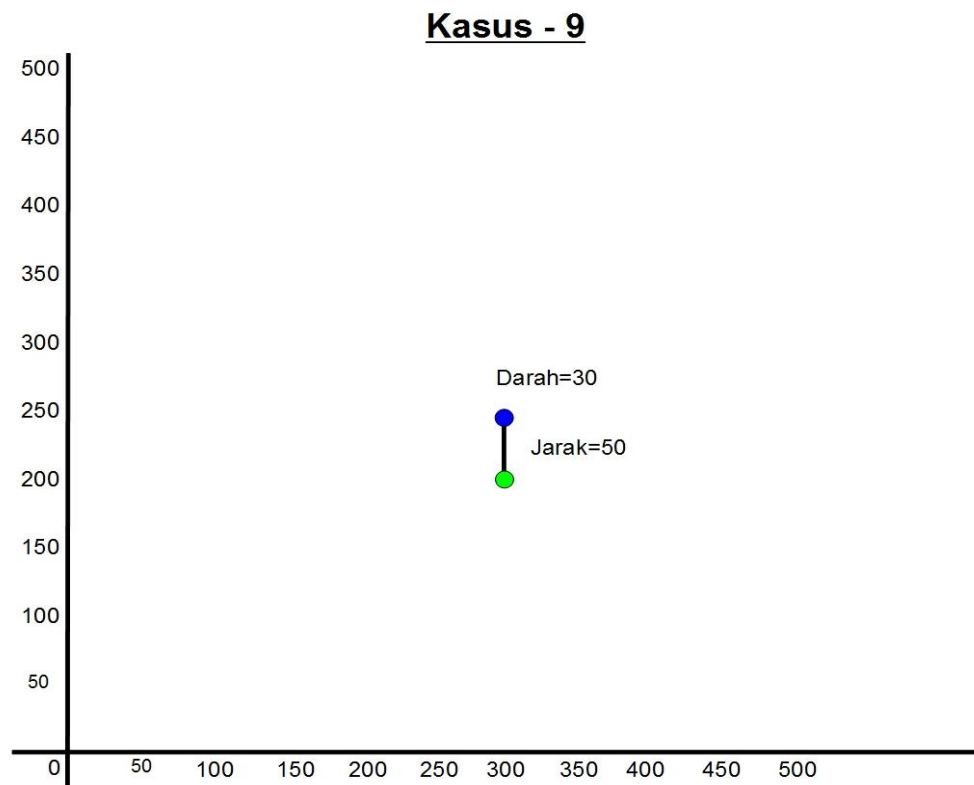
Kasus – 8



Diasumsikan Anda adalah unit musuh. Unit musuh adalah titik berwarna biru. Dengan darah tersisa sebanyak 8 dan jarak terhadap unit *player* sebesar 400. Apakah yang akan Anda lakukan jika Anda adalah unit musuh:

- A. SERANG
- B. JALAN
- C. KEMBALI_KE_MARKAS

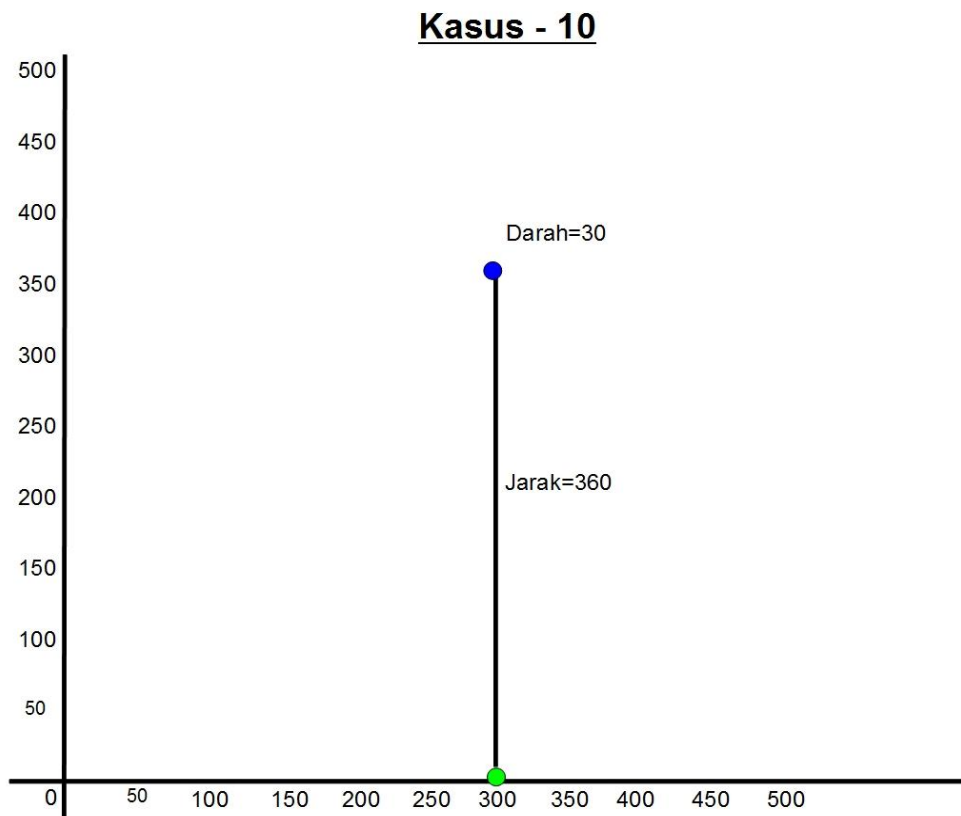
Kasus – 9



Diasumsikan Anda adalah unit musuh. Unit musuh adalah titik berwarna biru. Dengan darah tersisa sebanyak 30 dan jarak terhadap unit *player* sebesar 50. Apakah yang akan Anda lakukan jika Anda adalah unit musuh:

- A. SERANG
- B. JALAN
- C. KEMBALI_KE_MARKAS

Kasus – 10

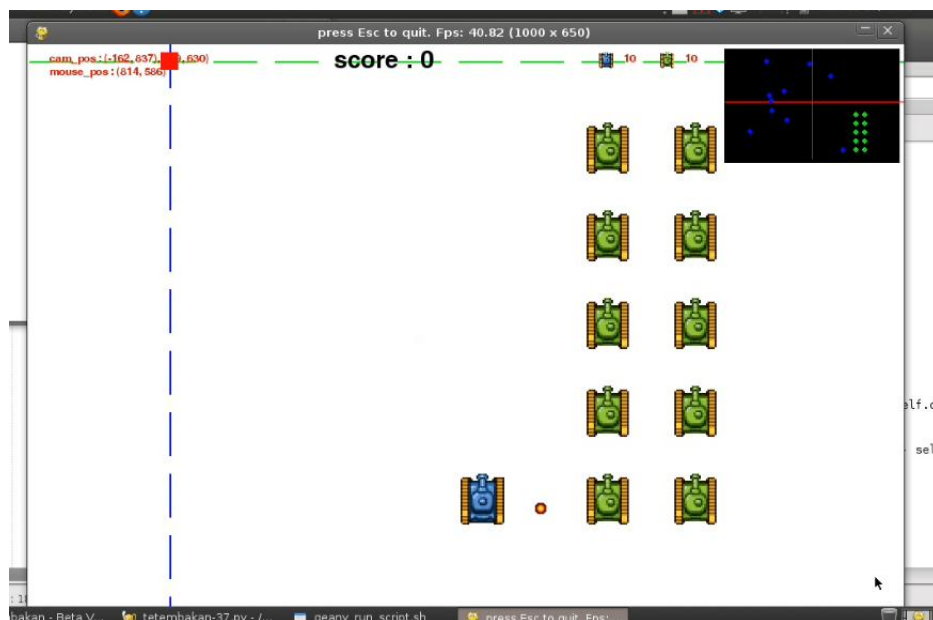


Diasumsikan Anda adalah unit musuh. Unit musuh adalah titik berwarna biru. Dengan darah tersisa sebanyak 30 dan jarak terhadap unit *player* sebesar 360. Apakah yang akan Anda lakukan jika Anda adalah unit musuh:

- A. SERANG
- B. JALAN
- C. KEMBALI_KE_MARKAS

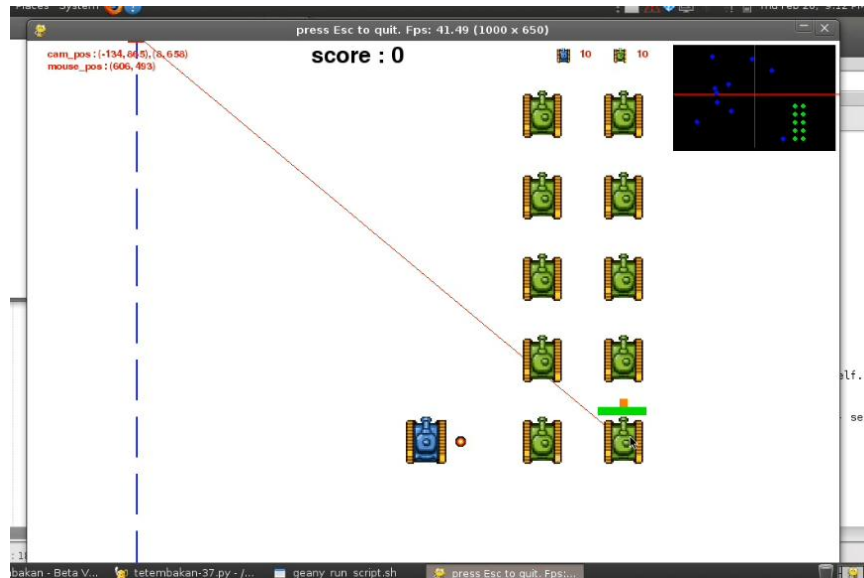
Lampiran 3 Tangkapan Layar *Game* RTS berbasis *Fuzzy Logic Metode Mamdani*

Berikut terdapat hasil tangkapan layar dari *game* yang dibangun. Tangkapan dilakukan untuk melihat sejauh mana *game* dibangun serta menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya. Tangkapan dapat digunakan juga sebagai referensi untuk penelitian di topik yang sama. Berikut adalah tangkapan layar ketika *game* dimulai. Terdapat unit *player* yang siap digunakan.



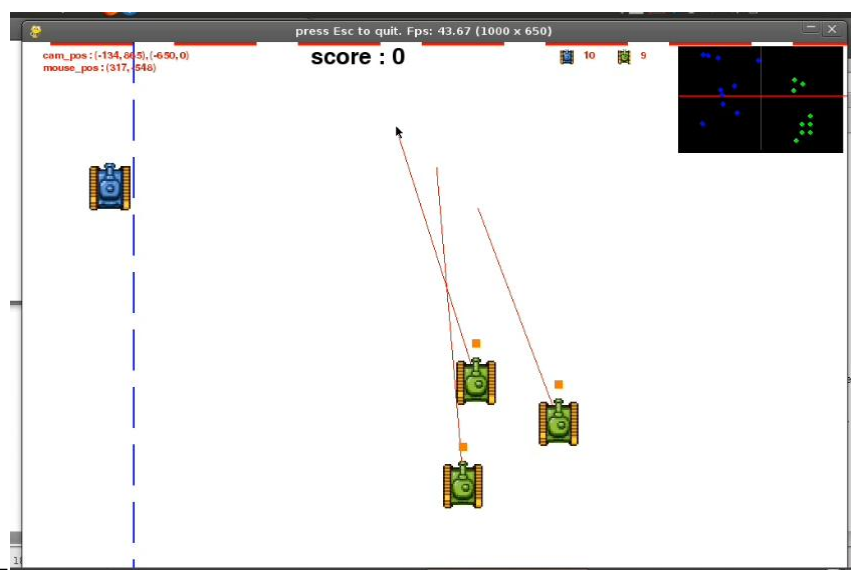
Tangkapan Layar 1 Memulai game

Berikut ini terdapat tangkapan layar yang menunjukkan cara melihat darah pada sebuah unit *player* ataupun unit musuh:



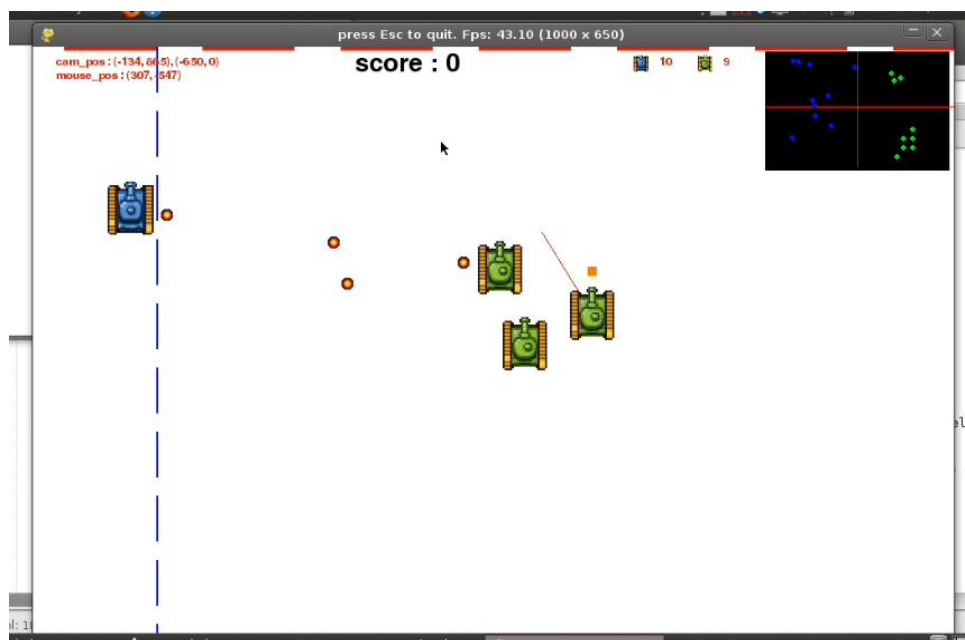
Tangkapan Layar 2 Melihat Sisa Darah Unit Perang

Untuk menggerakkan unit *player* digunakan klik kanan untuk memindahkannya ke tempat tertentu. Berikut tangkapan layarnya:



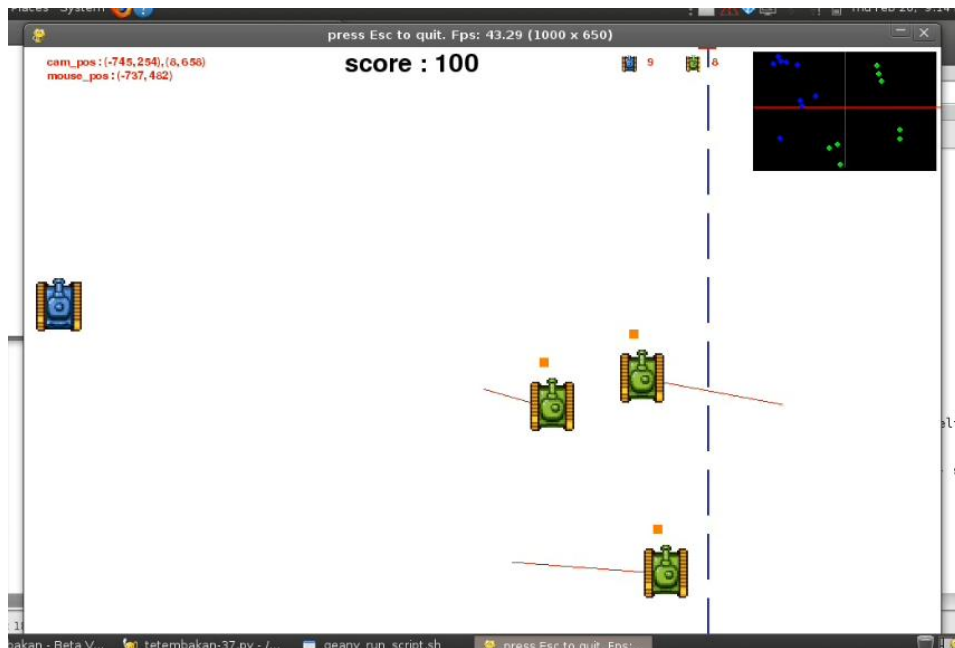
Ridwan Faujan Septian, 2014
 IMPLEMENTASI
 PLAYER (Tangkapan Layar 3 Menggerakkan Unit Player)

Unit musuh dapat menembak unit *player* jika unit *player* memasuki kawasan tembak unit musuh. Begitu pula sebaliknya. Di bawah ini merupakan tangkapan layar ketika kedua unit saling baku tembak:



Ketika akan memindahkan unit *player* atau menembaki unit musuh oleh beberapa unit *player*. *Player* dapat melakukan *multi selecting unit* untuk mengatur unit mana sajakah yang akan melakukan aksi. Berikut adalah tangkapan layar untuk proses *multi selecting unit*:

Tangkapan Layar 4 Baku Tembak Antar Unit Perang



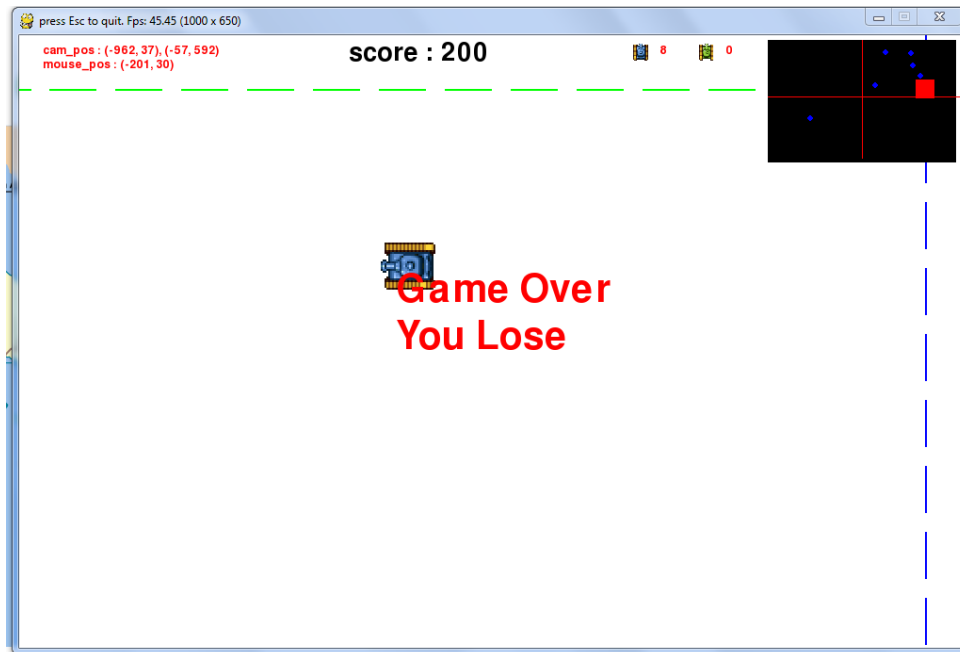
Tangkapan Layar 5 Memilih Banyak Unit

Berikut adalah tangkapan layar ketika *player* memenangkan *game*:



Tangkapan Layar 6 Player Memenangkan Game

Berikut adalah tangkapan layar ketika *player* kalah dari musuh:



Tangkapan Layar 7 Player Kalah dari Musuh

Curriculum Vitae



^ General Information

- Name : Ridwan Fadjar Septian
- Place and Date of Birth : Bandung, 29 September 1990
- Gender : Laki – Laki
- Religion : Islam
- Address : Bojong Manjah RT 01 / RW 06, Kelurahan Cisaranteun Kidul, Kecamatan Gedebage, Kota Bandung, 40295
- Phone : 0857-5921-1894
- E – Mail : ridwanbejo@gmail.com
- Blog : <http://ridwanbejo.wordpress.com>
- Twitter : @ridwanbejo

^ Education History

- TK Patal Cipadung, (1995 - 1996).
- SDN Cisaranteun Kidul 3, (1996 - 2002).
- SMPN 13 Bandung, (2002 - 2005).

- SMAN 25 Bandung, (2005 – 2008).
- Bachelor of Computer Science, Indonesia University of Education, (2009 – 2014)