

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kecerdasan Buatan.....	7
2.2 <i>Games Playing</i>	8
2.2.1 Teori <i>Game</i>	9
2.2.2 Definisi A.I <i>Games</i>	10
2.2.3. Karakter Pada A.I <i>Games</i>	11
2.3 Android.....	12
2.4 Permainan Damdaman.....	13
2.4.1 Cara Bermain dan Aturan Permainan Damdaman.....	13
2.5 Algoritma Pencarian.....	15
2.5.1 Minimax.....	18
2.5.2 Membuat Representasi Matriks.....	19
2.5.3 Membuat Representasi Pohon Pencarian.....	20
2.5.4 Penentuan Heuristik.....	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1 Desain Penelitian	26
3.2 Metode Penelitian	29
3.2.1 Metode Pengumpulan Data.....	30
3.2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	30
3.3 Alat dan Bahan Penelitian.....	30
3.3.1 Alat	30
3.3.2 Bahan Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Pengembangan Model Minimax Untuk Permainan Damdaman	32
4.1.1 Asumsi Permainan	32
4.2 Pembangunan Perangkat Lunak.....	44
4.2.1 Batasan Perangkat Lunak.....	44
4.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
4.2.2.1 Analisis Proses Bisnis	45
4.2.3 Pemodelan Kebutuhan	46
4.2.3.1 Model Hubungan Luar.....	47
4.2.4 Desain Perangkat Lunak	48
4.2.4.1 Desain Data.....	48
4.2.5 Implementasi Aplikasi	51
4.3 Hasil Pengujian dan Analisa	64
4.3.1 Pengujian Menggunakan <i>black box testing</i>	64
4.3.2 Studi Kasus	65
4.3.3 Analisa	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	71