

DAFTAR ISI

	Hlm
ABSTRACT.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Kerangka Pemikiran.....	6
1.7 Metode Penelitian.....	7
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data.....	7
1. Studi Pustaka.....	7
2. Pemodelan Sistem.....	8
1.7.2 Metodologi Penelitian.....	8
1.8 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
2.1 <i>State Of The Art</i>	12
2.2 Landasan Teori.....	18
2.2.1 <i>Game</i>	18
2.2.2 <i>Simulation Game</i>	20

2.2.3	<i>Decision Making</i>	21
2.2.4	<i>Decision Tree</i>	21
2.2.5	C#	24
2.2.6	<i>Unity</i>	25
2.2.7	Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak	25
2.2.9	<i>Black Box Testing</i>	27
2.2.10	<i>Fungus</i>	27
ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1	Analisis Masalah	28
3.1.1	Deskripsi Masalah	28
3.1.2	Anilisis Kebutuhan Fungsional	29
3.1.3	Anilisis Kebutuhan <i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	29
3.2	Analisis Proses percabangan Alur dalam <i>Game</i> Simulasi Perkuliahan di UIN Sunan Gunung Djati Bandung	30
3.3	Analisis Algoritma <i>C4.5</i>	34
3.4	Arsitektur Sistem	45
3.5	Perancangan Sistem	46
BAB IV		58
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		58
4.1	Implementasi	58
4.1.1	Lingkungan Implementasi	58
4.1.2	Implementasi Antarmuka (<i>Interface</i>)	59
4.1.3	Implementasi Proses	62
4.2	Pengujian Sistem	64
4.3	Pengujian Algoritma <i>C4.5</i>	65
4.4	Pengujian Algoritma Pada User	69

4.5	Pembahasan Hasil Pengujian Deteksi Data Anomali.....	70
BAB V	73
PENUTUP	73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran	7
Gambar 2.1. Metodologi Luther	25
Gambar 3.1. Flowchart umum Decision/percabangan dalam game	31
Gambar 3.2. Storyline pilihan jawaban dengan satu karakter.....	32
Gambar 3.3. storyline dengan percabangan alur yang mengarah ke beberapa kesimpulan	32
Gambar 3.4. Flowchart Decision/percabangan lebih detail dalam alur	33
Gambar 3.5. bentuk dari percabangan alur dan kesimpulannya	42
Gambar 3.6. node 1 dari percabangan alur	43
Gambar 3.7. lanjutan percabangan dari node 1	43
Gambar 3.8. lanjutan percabangan dari hasil yang telah dipilih sebelumnya.....	44
Gambar 3.9. keseluruhan percabangan yang ada dalam state perkuliahan	44
Gambar 3.10. Arsitektur Sistem Game simulasi.....	45
Gambar 3.11. Struktur menu aplikasi Game Simulasi Perkuliahan.....	49
Gambar 3.12. Contoh Skenario dalam Intro Game Simulasi Perkuliahan.....	53
Gambar 3.13. Desain tampilan salah satu skenario game.....	54
Gambar 3.14. Desain tampilan pilihan alur di dalam game.....	55
Gambar 3.15. Desain tampilan interaksi dengan lebih dari satu karakter.....	56
Gambar 4.1. Tampilan Awal Game	58
Gambar 4.2. Tampilan Interaksi dengan karakter lain.....	59
Gambar 4.3. Tampilan Pilihan dalam Game	59
Gambar 4.4. Tampilan yang muncul ketika memilih opsi 1	60
Gambar 4.5. Tampilan yang muncul ketika memilih opsi 2	60
Gambar 4.7. Tampilan karakter C	61
Gambar 4.8. Tampilan Karakter D.....	61
Gambar 4.9. Alur Percabangan	62
Gambar 4.10. Alur Percabangan dengan C4.5	62
Gambar 4.11. Tampilan yang memuat Algoritma C4.5	63
Gambar 4.12. Hasil dari decision pada game.....	67
Gambar 4.13. Bentuk Tree setelah penjabaran	67
Gambar 4.14. Tabel keputusan hasil pilihan User	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. State Of The Art.....	15
Tabel 3.1. Kebutuhan Fungsional	29
Tabel 3.2. Kondisi percabangan.....	35
Tabel 3.3. Kondisi akhir pilihan.....	39
Tabel 3.4. Deskripsi konsep	47
Tabel 3.5. Storyline	48
Tabel 3.6. Karakter utama.....	50
Tabel 3.7. Background	51
Tabel 4.1. Pengujian Game	63
Tabel 4.2. Daftar opsi.....	65
Tabel 4.3. Hasil pilihan User	68
Tabel 4.4. Survei penggunaan.....	70

