

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTTO	
RIWAYAT PENULIS	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data	3
1.6 <i>State Of The Art</i>	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Android	9
2.1.1 Arsitektur Android	10
2.2 Pengertian <i>Game</i>	11
2.2.1 Definisi <i>Game</i>	12
2.2.2 Jenis – Jenis <i>Game</i>	13
2.3 Pengertian <i>Puzzle</i>	18
2.3.1 Definisi <i>Puzzle</i>	19

2.3.2	Jenis – Jenis <i>Puzzle</i>	19
2.4	Metode <i>Steepest Ascent Hill Climbing</i>	20
2.5	Metode Pengembangan Sistem Multimedia Luther	23
2.6	Perancangan Sistem	25
2.6.1	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	26
2.6.2	<i>Use Case Diagram</i>	27
2.6.3	<i>Activity Diagram</i>	28
2.6.4	<i>Sequence Diagram</i>	29
2.6.5	<i>Class Diagram</i>	31
2.7	Bahasa Pemrograman	33
2.7.1	Javascript.....	33
2.8	Pengujian (<i>Testing</i>) Perangkat Lunak	35
2.8.1	Pengujian <i>Black Box</i>	38
2.9	Unity.....	40
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1	Analisis Masalah	41
3.1.1	Analisis Kebutuhan <i>Software</i> dan <i>hardware</i>	42
3.2	konsep	43
3.2.1	Pengenalan Aplikasi	43
3.2.2	<i>Gameplay</i>	43
3.3	<i>Design</i>	44
3.3.1	<i>Storyboard</i>	44
3.3.2	<i>Storyline</i>	46
3.3.3	Pengenalan Karakter	48
3.3.4	Struktur Navigasi	54
3.4	<i>Material Collecting</i>	54
3.5	<i>Assembly</i>	55
3.6	<i>Testing</i>	55
3.7	<i>Distribution</i>	55
3.8	Analisis <i>Algoritma steepest ascent hill climbing</i> pada <i>puzzle 8</i>	55

3.8.1	Pohon Keputusan	57
3.8.2	Kelemahan Algoritma	59
3.6	Perancangan	60
3.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	60
3.6.2	<i>Class Diagram</i>	61
3.6.3	<i>Activity Diagram</i>	62
3.6.4	<i>Sequence Diagram</i>	65

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1	Implementasi Sistem	66
4.1.1	Persiapan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	66
4.1.2	Persiapan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	67
4.1.3	<i>User Interface</i>	67
4.2	Pengujian (<i>Testing</i>) Sistem	74

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	10
Gambar 2.2 Keadaan Awal Dan Akhir Pada Suatu <i>Puzzle</i>	20
Gambar 2.3 Penyelesaian <i>Algoritma Steepst Ascent Hill Climbing</i> Pada <i>Puzzle 8</i>	21
Gambar 2.4 Tahapan Metode Luther	22
Gambar 3.1 Tahapan metode Luther	40
Gambar 3.2 Diagram Storyline.....	46
Gambar 3.3 Struktur Navigasi	47
Gambar 3.4 Keadaan Awal Dan Akhir <i>Puzzle</i>	54
Gambar 3.5 Implementasi <i>Algoritma Steepest Ascent hill Climbing</i> Pada <i>Puzzle - 8</i>	56
Gambar 3.6 Tahap Implementasi <i>Algoritma Steepest Ascent hill Climbing</i> Pada <i>Puzzle – 8 (1)</i>	57
Gambar 3.7 Tahap Implementasi <i>Algoritma Steepest Ascent hill Climbing</i> Pada <i>Puzzle – 8 (2)</i>	57
Gambar 3.8 Fungsi Tahap Implementasi <i>Algoritma Steepest Ascent hill Climbing</i> Pada <i>Puzzle – 8 (3)</i>	58
Gambar 3.9 <i>Use Case</i>	59
Gambar 3.10 <i>Class Diagram</i>	60
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Pilih Kategori.....	61
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Game Play	62
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Tebak Gambar.....	63
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i>	64
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama	66
Gambar 4.2 Tampilan Menu Kategori	67
Gambar 4.3 Tampilan Level Gambar	68
Gambar 4.4 Tampilan <i>Puzzle</i> Sebelum Disusun	69
Gambar 4.5 Penerapan <i>Algoritma Steepest Ascent hill Climbing</i>	69

Gambar 4.6 Source Code Mencari Nilai <i>Heuristic</i>	70
Gambar 4.7 Tampilan <i>Puzzle</i> Telah Tersusun	71
Gambar 4.8 Tampilan Saat Menjawab Gambar	71
Gambar 4.9 Tampilan Saat Menang	72
Gambar 4.10 Tampilan Saat Kalah	78



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>State Of The Art</i>	6
Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case</i>	26
Tabel 2.2 Simbol <i>Acivity Diagram</i>	28
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	30
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	31
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	45
Tabel 3.2 Pengenalan Karakter	48
Tabel 4.1 Pengujian <i>Resize</i>	68
Tabel 4.2 Uji Menu Utama	68
Tabel 4.3 Uji Menu Kategori	68
Tabel 4.4 Uji Halaman Level Gambar.....	69
Tabel 4.5 Uji <i>Game Play</i>	69

