

DAFTAR LAMPIRAN

FORM PENGUJIAN FUNCTIONALITY SUITABILITY LAPORAN TESIS ANALISIS PATHFINDING PADA MAZE GAME MENGUNAKAN ISO 25010

Nama Penguji : Ianam Almah

Pendidikan : Ilmu Komputer

Petunjuk Pengisian : gunakan centang [✓] pada salah satu hasil

Algoritma A*	Hasil	
	Sukses	Gagal
Gameplay Easy		
Ketika menekan jalan, maka gajah akan berjalan ke tempat yang ditekan	✓	
Ketika menekan selain jalan, maka gajah tidak akan merespon	✓	
Gajah berhasil memakan pisang score bertambah 1	✓	
Ketika score 18 maka pop up you win akan muncul dan akan ada suara "new highscore", juga suara "you win"	✓	
Ketika tombol next ditekan maka akan ke scene menu level dan tombol medium terbuka	✓	
Waktu berkurang	✓	
Waktu habis maka pop up time's over akan muncul dan akan ada suara "time's over"	✓	
Ketika tombol kembali ditekan maka akan kembali ke scene menu level	✓	

Algoritma A*	Hasil	
	Sukses	Gagal
Gameplay Medium		
Ketika menekan jalan, maka gajah akan berjalan ke tempat yang ditekan	✓	
Ketika menekan selain jalan, maka gajah tidak akan merespon	✓	
Gajah berhasil memakan pisang score bertambah 1	✓	
Ketika score 30 maka pop up you win akan muncul dan akan ada suara "new highscore", juga suara "you win"	✓	
Ketika tombol next ditekan maka akan ke scene menu level dan tombol hard terbuka	✓	
Waktu berkurang	✓	
Waktu habis maka pop up time's over akan muncul dan akan ada suara "time's over"	✓	
Ketika tombol kembali ditekan maka akan kembali ke scene menu level	✓	

Lampiran 1 Pengujian *Functionality Suitability* Algoritma A*

**FORM PENGUJIAN FUNCTIONALITY SUITABILITY LAPORAN TESIS
ANALISIS PATHFINDING PADA MAZE GAME
MENGUNAKAN ISO 25010**

Nama Penguji : Imam Almat.

Pendidikan : LMW Komputer.

Petunjuk Pengisian : gunakan centang [✓] pada salah satu hasil

Algoritma Dijkstra	Hasil	
	Sukses	Gagal
Gameplay Easy		
Ketika menekan jalan, maka gajah akan berjalan ke tempat yang ditekan	✓	
Ketika menekan selain jalan, maka gajah tidak akan merespon	✓	
Gajah berhasil memakan pisang score bertambah 1	✓	
Ketika score 18 maka pop up you win akan muncul dan akan ada suara "new highscore", juga suara "you win"	✓	
Ketika tombol next ditekan maka akan ke scene menu level dan tombol medium terbuka	✓	
Waktu berkurang	✓	
Waktu habis maka pop up time's over akan muncul dan akan ada suara "time's over"	✓	
Ketika tombol kembali ditekan maka akan kembali ke scene menu level	✓	

Algoritma Dijkstra	Hasil	
	Sukses	Gagal
Gameplay Medium		
Ketika menekan jalan, maka gajah akan berjalan ke tempat yang ditekan	✓	
Ketika menekan selain jalan, maka gajah tidak akan merespon	✓	
Gajah berhasil memakan pisang score bertambah 1	✓	
Ketika score 30 maka pop up you win akan muncul dan akan ada suara "new highscore", juga suara "you win"	✓	
Ketika tombol next ditekan maka akan ke scene menu level dan tombol hard terbuka	✓	
Waktu berkurang	✓	
Waktu habis maka pop up time's over akan muncul dan akan ada suara "time's over"	✓	
Ketika tombol kembali ditekan maka akan kembali ke scene menu level	✓	

Lampiran 3 Pengujian *Functionality Suitability* Algoritma Dijkstra

FORM PENGUJIAN RELIABILITY LAPORAN TESIS
ANALISIS PATHFINDING PADA MAZE GAME
MENGGUNAKAN ISO 25010

Nama Penguji : Imam Ahmad.

Pendidikan : Ilmu Komputer

Petunjuk Pengisian : coret yang tidak perlu dan gunakan centang [✓] pada salah satu hasil

Algoritma A* Gameplay Easy					
No.	Eksekusi			Tujuan	
	Waktu(ms)	Keterangan		Sukses	Gagal
1	5	Total f: 21	Waktu habis	✓	
2	4	Total f: 13	Waktu habis		✓
3	3	Total f: 13	Waktu habis	✓	
4	5	Total f: 18	Waktu habis		✓
5	3	Total f: 14	Waktu habis	✓	
6	3	Total f: 20	Waktu habis		✓
7	2	Total f: 10	Waktu habis	✓	
8	4	Total f: 18	Waktu habis		✓
9	5	Total f: 27	Waktu habis	✓	
10	3	Total f: 19	Waktu habis		
11	2	Total f: 17	Waktu habis		

Algoritma A* Gameplay Medium					
No.	Eksekusi			Tujuan	
	Waktu(ms)	Keterangan		Sukses	Gagal
1	1	Total f: 16	Waktu habis	✓	
2	2	Total f: 23	Waktu habis		✓
3	3	Total f: 38	Waktu habis	✓	
4	4	Total f: 46	Waktu habis		✓
5	5	Total f: 54	Waktu habis	✓	
6	6	Total f: 37	Waktu habis		✓
7	1	Total f: 16	Waktu habis	✓	
8	1	Total f: 19	Waktu habis		✓
9	1	Total f: 13	Waktu habis	✓	
10	8	Total f: 46	Waktu habis		✓
11	2	Total f: 23	Waktu habis	✓	
12	4	Total f: 19	Waktu habis		✓
13	1	Total f: 17	Waktu habis	✓	
14	4	Total f: 27	Waktu habis		✓

Lampiran 5 Pengujian Reliability Algoritma A*

FORM PENGUJIAN RELIABILITY LAPORAN TESIS
**ANALISIS PATHFINDING PADA MAZE GAME
 MENGGUNAKAN ISO 25010**

Nama Penguji : Imam Ahmad .
 Pendidikan : Ilmu komputer

Petunjuk Pengisian : coret yang tidak perlu dan gunakan centang [✓] pada salah satu hasil

Algoritma Dijkstra Gameplay Easy					
No.	Waktu(ms)	Eksekusi		Tujuan	
		Total g:	Keterangan	Sukses	Gagal
1	5	27	Waktu habis	✓	
2	3	20	Waktu habis		✓
3	5	24	Waktu habis	✓	
4	2	27	Waktu habis		✓
5	5	27	Waktu habis	✓	
6	4	27	Waktu habis		✓
7	1	13	Waktu habis	✓	
8	4	27	Waktu habis		✓
9	6	27	Waktu habis	✓	
10	4	24	Waktu habis		✓
11	4	25	Waktu habis	✓	

Algoritma Dijkstra Gameplay Medium					
No.	Waktu(ms)	Eksekusi		Tujuan	
		Total g:	Keterangan	Sukses	Gagal
1	6	38	Waktu habis	✓	
2	8	52	Waktu habis		✓
3	5	53	Waktu habis	✓	
4	9	53	Waktu habis		✓
5	8	54	Waktu habis	✓	
6	10	45	Waktu habis		✓
7	4	45	Waktu habis	✓	
8	6	38	Waktu habis		✓
9	9	45	Waktu habis	✓	
10	10	51	Waktu habis		✓
11	8	45	Waktu habis	✓	
12	7	47	Waktu habis		✓
13	6	27	Waktu habis	✓	
14	8	50	Waktu habis		✓

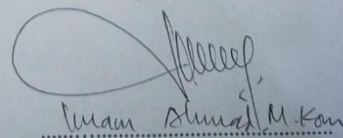
Lampiran 7 Pengujian Reliability Algoritma Dijkstra

Algoritma Dijkstra Gameplay Medium					
No.	Ekskusi			Tujuan	
	Waktu(ms)	Total g:	Keterangan	Sukses	Gagal
1	9	60	Waktu habis		
2	14	70	Waktu habis		
3	4	28	Waktu habis		
4	10	50	Waktu habis		
5	11	63	Waktu habis		
6	8	52	Waktu habis		
7	10	52	Waktu habis		
8	11	70	Waktu habis		
9	8	48	Waktu habis		
10	12	61	Waktu habis		
11	3	21	Waktu habis		
12	6	64	Waktu habis		
13	12	69	Waktu habis		
14	12	67	Waktu habis		
15	11	53	Waktu habis		
16	10	56	Waktu habis		
17	5	31	Waktu habis		

Kesimpulan dan Saran :

Medium bisa waktu 9 ms dgn 14 titik capaian
Hard bisa sm pengerjaan bisa waktu 20 ms

Bandar Lampung, 18 Januari 2024


Muhammad Alimul M. Kom

Lampiran 8 Pengujian Reliability Algoritma Dijkstra (lanjutan)