

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN TESIS .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN TESIS .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TESIS .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
INTISARI.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.1.1 Literatur 1.....	6
2.1.2 Literatur 2.....	7
2.1.3 Literatur 3.....	8
2.1.4 Literatur 4.....	9
2.1.5 Literatur 5.....	10
2.1.6 Literatur 6.....	11
2.1.7 Literatur 7.....	12
2.1.8 Literatur 8.....	13
2.2 <i>Game</i> (Permainan).....	14
2.3 <i>Pathfinding</i> .....	15
2.4 Algoritma A* (A Star).....	16
2.5 Algoritma Dijkstra.....	17

2.6	ISO 25010.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....		19
3.1	Kerangka Penelitian .....	19
3.2	Tahapan Penelitian .....	19
3.3	Metode Pengumpulan Data .....	20
3.4	Implementasi .....	20
3.5	Pengujian .....	20
3.6	Analisis .....	21
3.7	Rekomendasi .....	21
3.8	Komparasi Algoritma .....	21
3.9	Jadwal Penelitian .....	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		24
4.1	Implementasi .....	24
4.2	Pengujian .....	25
4.3	Hasil Analisis .....	31
4.3.1	Functionality Suitability Algoritma A* .....	31
4.3.2	Functionality Suitability Algoritma Dijkstra .....	33
4.3.3	Reliability Algoritma A*.....	36
4.3.4	Reliability Algoritma Dijkstra.....	41
4.4	Pembahasan Hasil <i>Functionality Suitability</i> .....	45
4.5	Pembahasan Hasil <i>Reliability</i> .....	46
4.5.1	Pembahasan Hasil <i>Reliability Level Easy</i> .....	46
4.5.2	Pembahasan Hasil <i>Reliability Level Medium</i> .....	68
4.5.3	Pembahasan Hasil <i>Reliability Level Hard</i> .....	107
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		160
5.1	Simpulan.....	160
5.2	Saran .....	161
DAFTAR PUSTAKA .....		162
DAFTAR LAMPIRAN.....		164