

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	7
II KAJIAN PUSTAKA	8
III LANDASAN TEORI	13
3.1 Logika <i>Fuzzy</i>	13
3.1.1 Himpunan <i>Fuzzy</i>	15
3.1.2 Fungsi Keanggotaan	15
3.1.3 Operator-Operator <i>Fuzzy</i>	19
3.1.4 Aturan <i>Fuzzy</i>	21
3.2 Sistem Inferensi <i>Fuzzy</i>	22

3.2.1	Struktur dan Cara Kerja Sistem Inferensi <i>Fuzzy</i>	22
3.2.2	Sistem Inferensi <i>Fuzzy</i> Mamdani	24
3.2.3	Sistem Inferensi <i>Fuzzy</i> Tsukamoto	25
3.2.4	Sistem Inferensi <i>Fuzzy</i> Sugeno	25
3.3	Model Emosi OCC	26
3.3.1	Intensitas Emosi Pada Reaksi Terhadap Peristiwa	27
3.3.2	Intensitas Emosi Pada Reaksi Terhadap Objek	28
3.4	Model Kepribadian OCEAN	29
3.4.1	Pengukuran Kepribadian	30
3.5	Hubungan antara Emosi dan Kepribadian	32
3.6	<i>Video Game</i>	33
3.7	<i>Video Game Visual Novel</i>	34
3.8	<i>Player Experience</i>	35
3.8.1	Pengukuran <i>Player Experience</i>	37
IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	39
4.1	Analisis Sistem	39
4.2	Rancangan Data	40
4.3	Perancangan Sistem	42
4.3.1	Perancangan Sistem Simulasi Emosi	43
4.3.2	Perancangan Sistem <i>Video Game</i>	55
4.4	Rancangan Pengujian	59
4.4.1	Pengujian <i>Player Experience</i>	59
4.4.2	Pengujian Kepribadian NPC	59
4.4.3	Pengujian Sistem Inferensi	59
4.4.4	Pengujian Fungsi Keanggotaan	60
V	IMPLEMENTASI RANCANGAN	62
5.1	Alat dan Bahan	62
5.2	Implementasi Fuzzifikasi	62
5.3	Implementasi Sistem Inferensi	67
5.4	Defuzzifikasi	71
5.5	Pengujian	73

VI HASIL DAN PEMBAHASAN	77
6.1 Hasil Fuzzifikasi	77
6.2 Hasil Sistem Inferensi	82
6.3 Hasil Defuzzifikasi	82
6.4 Hasil Peluruhan	84
6.5 Hasil Survei Kepribadian	85
6.6 Hasil Survei Experience	87
6.7 Hasil Survei Performa Sistem	94
6.8 Hasil Survei Membership	96
 VII PENUTUP	 99
7.1 Kesimpulan	99
7.2 Saran	99