

## DAFTAR ISI

TESIS.....	i
PRAKATA .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Keaslian Penelitian .....	3
1.7 Metodologi Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
1.8 Sistematika Penulisan .....	11
BAB III LANDASAN TEORI .....	12
3.1 Dungeon.....	12
3.2 Procedural Content Generation (PCG) .....	12
3.3 Taksonomi dan Pendekatan PCG .....	14
3.4 Generative Grammars.....	18
3.5 Mission (misi) Graph.....	19
3.6 Cyclic Graph.....	21
3.7 Pendekatan Progressive .....	22
3.7.1 Timeline Generation .....	23
3.7.2 Game Simulation .....	24
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	27
4.1 Analisis Kebutuhan dan Hipotesa.....	28
4.2 Alat dan Bahan .....	29

4.3 Perancangan Graph.....	29
4.4 Perancangan Dungeon Generator .....	29
4.3.1 Perancangan Mission Generator .....	30
4.3.2 Ruleset untuk generate konten.....	35
4.3.4 Evaluasi Mission.....	36
4.5 Implementasi Sistem.....	41
4.6 Pengujian dan Analisis Sistem .....	46
BAB V IMPLEMENTASI .....	46
5.1 Implementasi Struktur Data.....	47
5.1.1 Struktur Data Vertex.....	47
5.1.2 Struktur Data Edge .....	49
5.1.3 Struktur Data Graph.....	51
5.1.4 Struktur Data Dungeon.....	57
5.2 Implementasi Rules .....	58
5.2.1 Rules Mission .....	58
5.2.2 Rules Space.....	70
5.2.3 Rules Transform Keylock.....	77
5.3 Implimentasi Generator .....	78
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	80
6.1 Proses Penyusunan Ruleset .....	80
6.2 Proses Pembuatan Dungeon .....	81
6.3 Pengujian Generator .....	89
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN .....	100
7.1 Kesimpulan.....	100
7.2 Saran .....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101