

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metodologi Penelitian	5
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II STUDI PUSTAKA	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1. Android	10
3.1.1. API level android	10
3.1.2. Android studio	11
3.2. Kecerdasan Buatan	11
3.3. Pencarian Jalan (<i>Path Finding</i>)	12
3.4. Algoritma A*	12



3.4.1.	Terminologi dasar algoritma A*	12
3.4.2.	Fungsi heuristic	13
3.4.3.	Cara Kerja Algoritma A*	14
3.5.	Mobile Learning (m-Learning)	16
3.6.	Game Based Learning	16
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGANAN SISTEM		17
4.1.	Analisis Sistem	17
4.1.1.	Deskripsi umum	17
4.1.2.	Analisis kebutuhan sistem	18
4.2.	Perancangan Sistem	19
4.2.1.	Use case diagram	19
4.2.2.	Activity diagram	22
4.2.3.	Perancangan antarmuka	24
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM		30
5.1.	Kebutuhan Sistem	30
5.1.1.	Perangkat lunak	30
5.1.2.	Perangkat keras	30
5.2.	Implementasi Sistem	31
5.2.1.	Implementasi halaman splash screen	31
5.2.2.	Implementasi halaman awal permainan	32
5.2.3.	Implementasi halaman pemilihan kategori	34
5.2.4.	Implementasi halaman utama permainan	35
BAB VI PEMBAHASAN		46
6.1.	Pembahasan Halaman Splash Screen	46
6.2.	Pembahasan Halaman Awal Permainan	47
6.3.	Pembahasan Halaman Pemilihan Kategori	48
6.4.	Pembahasan Halaman Utama Permainan	49
6.5.	Pembahasan Pengujian Pencarian Jalan	55
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN		58



7.1. Kesimpulan	58
7.2. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59