

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penulisan .....	2
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II    LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Permainan Congklak .....	6
2.2 <i>Greedy Best First Search (BFS)</i> .....	7
2.3 Model Proses .....	8
2.4 Studi Literatur.....	15
<b>BAB III   ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	
3.1 Analisis Sistem .....	20
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	20
3.3 Perancangan Sistem.....	21
3.4 Perancangan Antar Muka .....	35
<b>BAB IV    IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b>	
4.1 Perangkat Pendukung .....	38
4.2 Implementasi .....	39
4.3 Pengujian <i>White Box</i> .....	43
4.4 Pengujian <i>Black Box</i> .....	44

4.5 Pembahasan.....	46
---------------------	----

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran .....	47

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Siklus Model <i>Waterfall</i> .....	3
Gambar 2.1	Bagan Air .....	12
Gambar 2.2	<i>Flowgraph</i> .....	13
Gambar 3.1	<i>Flowchart</i> Sistem <i>Greedy</i> Permainan Congklak.....	24
Gambar 3.2	Representasi Masalah.....	26
Gambar 3.3	Contoh Persoalan $x < y$ .....	26
Gambar 3.4	Contoh Persoalan $x = y$ .....	28
Gambar 3.5	Contoh Persoalan $x > y$ .....	29
Gambar 3.6	Contoh Persoalan Optimasi Langkah.....	30
Gambar 3.7	<i>Flowchart</i> Sistem pada Permainan Congklak.....	32
Gambar 3.8	<i>Flowchart</i> Permainan Congklak.....	33
Gambar 3.9	Arsitektur Sistem.....	34
Gambar 3.10	Rancangan Layar Depan.....	35
Gambar 3.11	Rancangan Menu Utama untuk User.....	35
Gambar 3.12	Rancangan Menu Utama untuk Komputer.....	36
Gambar 3.13	Rancangan Menu Ketika Salah Satu Pemain Menang.....	36
Gambar 3.14	Rancangan Menu Memilih Melanjutkan atau Tidak.....	37
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Awal.....	39
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Petunjuk Permainan.....	39
Gambar 4.3	Halaman Utama Permainan.....	40
Gambar 4.4	Halaman Ketika Permainan Selesai.....	40
Gambar 4.5	Halaman Melanjutkan atau Tidak.....	41
Gambar 4.6	Pengujian <i>White Box Greedy BFS</i> .....	43

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Notasi Dasar <i>Flowchart</i> .....	9
Tabel 2.2	Hubungan Antara <i>Cyclomatic Complexity</i> dan Resiko.....	14
Tabel 2.3	Studi Literatur.....	18
Tabel 4.1	Pengujian <i>White Box</i> .....	44
Tabel 4.2	Pengujian <i>Black Box</i> .....	45

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kartu Bimbingan

Lampiran 3 Lembar Revisi