

ABSTRACT

The aim of this thesis is to grow a game that has AI (Artificial intelligence) a very popular form of the game between man against machine which has an intellectual thinking. Computers can react and respond to the actions provided by co-star. However unfortunate the game rarely found on the webs which is usually always on access people every day to entertain or just for sharpening the mind. A Game that many find only games are action adventure and thus could not educate and can only make entertainment on the course. Therefore the author developed a tic tac toe games application using AI (Artificial Intelligence) web-based. The author uses design software engineering methodology waterfall, that is by modeling the design applications on the diagram, UML (Unified Modelling Lenguange) which the User Case Diagram, Activity Diagram, Diagram Sequence. At this stage of implementation installs or author uses web-based programming, php and uses the MYSQL database. While testing the game application do with blackbox testing methods. The Development of the product is a tic tac toe games application is web-based, and has a 30x30 matrix, which uses a centralized media storage in a database server, and named "Tic Tac Toe With 30x30 web-based Matrix". On the application of this game also contained statistical data record players, so each player can see the statistics of the game from the players who play the game.

Keywords: Game application, Tic Tac Toe, methodologies of software engineering, waterfall, Uml (Unfied Modelling Languange), user, player.

Page xii +54; Picture 27; Table 15

References: 6 (1998-2010)

ABSTRAK

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengembangkan sebuah game yang mempunyai AI (*Artificial intelligence*) yang sangat populer berupa permainan antara manusia melawan mesin yang mempunyai intelektual untuk berpikir. Komputer dapat bereaksi dan menjawab tindakan-tindakan yang diberikan oleh lawan mainnya. Namun disayangkan game tersebut jarang di temukan di web-web yang biasanya selalu di akses orang setiap hari untuk mencari hiburan maupun hanya untuk mengasah pikiran. Game yang banyak di temukan hanya game yang bersifat aksi maupun petualangan yang justru tidak bisa mendidik dan hanya bisa di jadikan hiburan saja. Oleh Karena itulah penulis mengembangkan sebuah aplikasi game tic tac toe dengan menggunakan AI (*Artificial Intelligence*) berbasis web. Dalam perancangan penulis menggunakan metodologi rekayasa perangkat lunak waterfall, yaitu dengan pemodelan perancangan aplikasi pada diagram UML (*Unified Modelling Language*) di antaranya *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*. Pada tahap implementasi penulis menggunakan perangkat pemrograman berbasis web, php serta menggunakan basis data MYSQL. Sedangkan pengujian terhadap aplikasi game di lakukan dengan metode *blackbox testing*. Produk dari Pengembangan tersebut adalah sebuah aplikasi game tic tac toe berbasis web, dan mempunyai matrik 30x30, yang menggunakan media penyimpanan terpusat di dalam sebuah database server, dan di namakan “Tic Tac Toe Dengan Matrik 30x30 berbasis web”. Pada aplikasi game ini juga terdapat pencatatan data statistika pemain, sehingga setiap pemain dapat melihat data statistik permainan dari seluruh pemain yang memainkan game.

Kata kunci : Aplikasi game, Tic Tac Toe, metodologi rekayasa perangkat lunak waterfall, Uml (*Unified Modelling Language*), user, pemain.

xii+54 Halaman; 27 Gambar; 15 Table

Daftar Acuan : 6 (1998-2010)