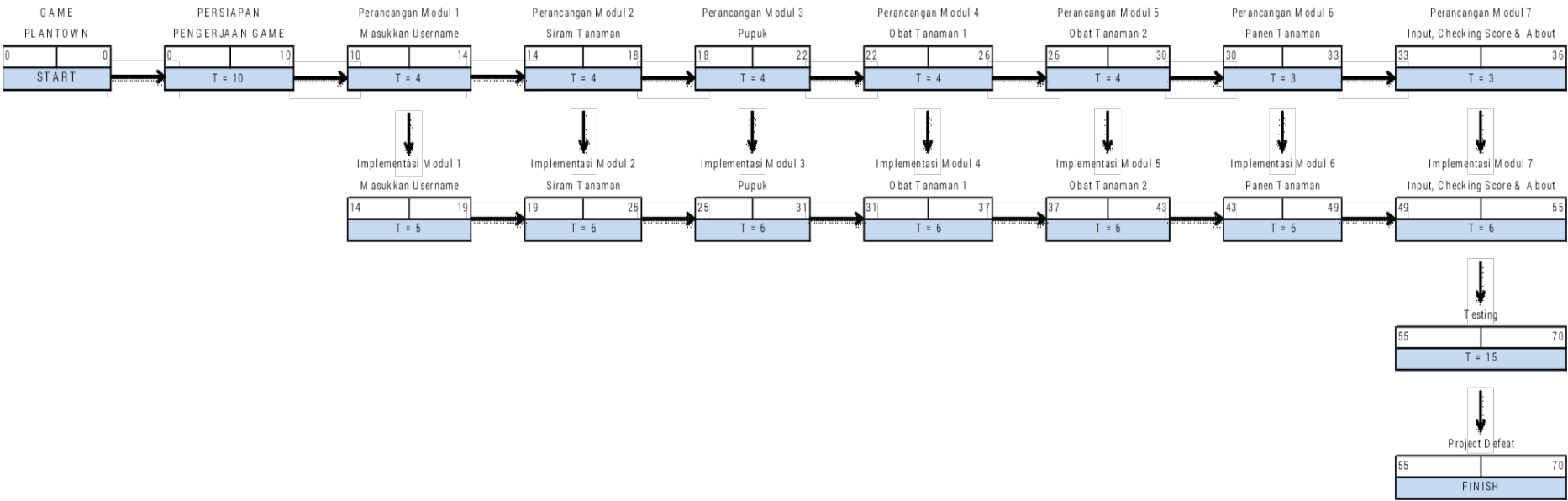
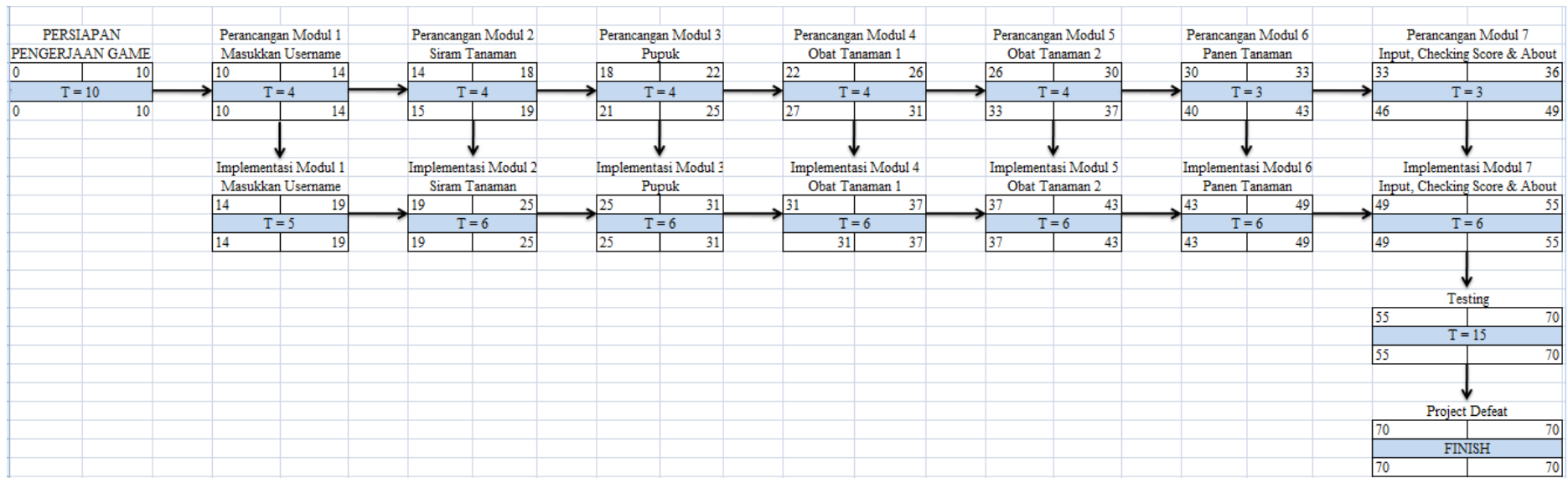


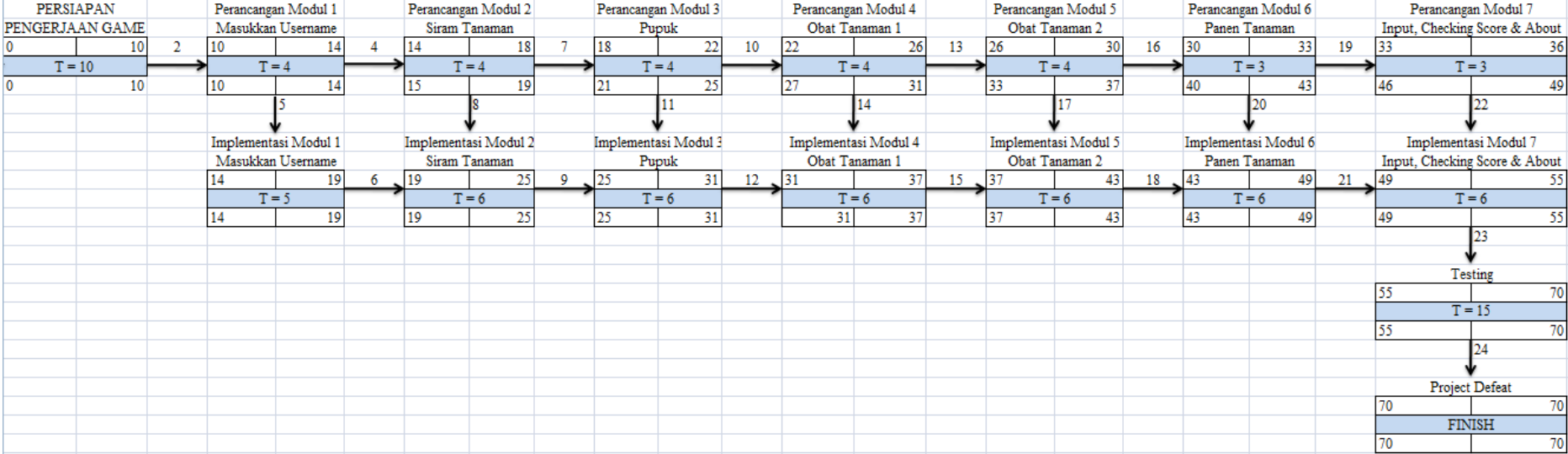
A. Forward pass



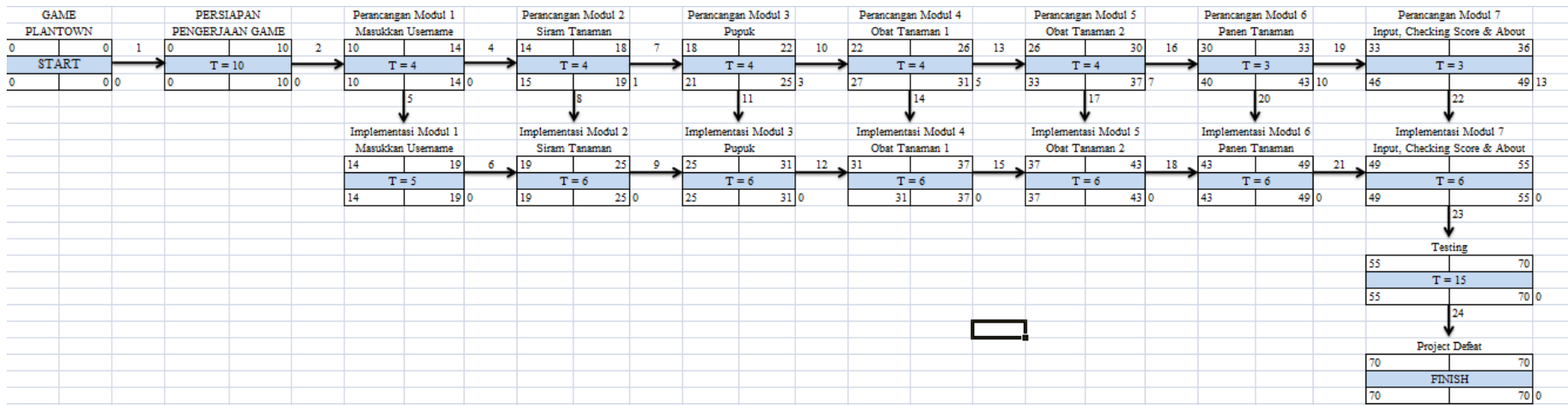
## B. Backward Pass



### C. Penentuan Jalur



#### D. Selisih Forward & Backward Pass



Jadi dapat disimpulkan:

Kegiatan Kritis adalah kegiatan yang memiliki selisih nol (0) yaitu:

Persiapan Game, Perancangan Modul 1, Implementasi Modul 1, Implementasi Modul 2, Implementasi Modul 3, Implementasi Modul 4, Implementasi Modul 5, Implementasi Modul 6, Implementasi Modul 7, Testing.

Jalur Kritis adalah jalur yang melalui kegiatan yang memiliki selisih 0 : 1-2-5-6-9-12-15-18-21-23-24