

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
kata pengantar.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
Daftar simbol.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Game.....	7
2.1.1 Jenis - Jenis Game.....	7
2.1.2 Genre Game.....	8

2.2	Game Berbasis Web.....	10
2.3	Pemograman Berorientasi Objek (PBO).....	10
2.4	Algoritma A* .....	12
2.5	Tools Yang Digunakan.....	13
2.5.1	Unified Modeling Language (UML).....	14
2.5.2	<i>Star UML</i> .....	14
2.5.3	Quintus.....	16
2.5.4	Brackets.....	16
2.5.5	Tiled.....	16
2.6	Metode pengujian Perangkat Lunak.....	16
2.6.1	Pengujian Kotak Hitam (Black Box).....	19
2.6.2	Pengujian Kotak Putih (White Box).....	19
2.6.3	Pengujian Alpha.....	20
2.6.4	Pengujian Beta.....	20
BAB 3	.....	23
ANALISIS DAN PERANCANGAN	.....	23
3.1	Analisis Sistem.....	23
3.2	Analisis Game Sejenis.....	23
3.2.1	Storyline Captain America Shield of Justice.....	24
3.2.2	Gameplay Captain America Shield of Justice.....	25
3.3	Analisis Game Yang Akan Dibangun.....	28
3.3.1	Storyline.....	28
3.3.2	Gameplay.....	30
3.4	Analisis Skoring.....	30
3.5	Analisis Algoritma A* (A Star).....	31

3.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.6.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
3.6.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
3.6.3	Analisis pengguna.....	37
3.7	Analisis kebutuhan Fungsional.....	37
3.7.1	Use Case Diagram.....	37
3.7.1.1	Definisi Actor.....	38
3.7.1.2	Definisi Use Case.....	38
3.7.1.3	Skenario Use Case.....	40
3.7.1.4	Activity Diagram.....	51
3.7.2	Class Diagram.....	65
3.7.3	Sequence Diagram.....	65
3.8	Perancangan.....	79
3.8.1	Storyboard.....	79
3.8.2	Karakter.....	81
3.8.3	Perancangan Struktur Menu.....	82
3.8.4	Perancangan Antarmuka.....	82
3.8.5	Perancangan Pesan.....	87
3.9	Jaringan Semantik.....	90
BAB 4	.....	91
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	.....	91
4.1	Implementasi.....	91
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	91
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	92
4.1.3	Implementasi <i>Game</i> .....	92

4.1.4	Implementai <i>Class</i> .....	92
4.1.5	Implementasi Antarmuka.....	93
4.1.5.1	Antarmuka Menu Utama.....	93
4.1.5.2	Antarmuka Pilih Stage.....	93
4.1.5.3	Antarmuka Bantuan.....	94
4.1.5.4	Antarmuka Nilai Tertinggi.....	95
4.1.5.5	Antarmuka Permainan.....	95
4.1.5.6	Antarmuka Pesan Cerita.....	97
4.2	Pengujian.....	99
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i> .....	99
4.2.2	Pengujian <i>Black Box</i> .....	99
4.2.2.1	Kasus Dan Hasil Pengujian ( <i>Black Box</i> ).....	100
4.2.3	Pengujian <i>White Box</i> .....	106
4.2.4	Kesimpulan Pengujian Alpha.....	118
4.2.5	Pengujian Beta.....	118
4.2.5.2	Kesimpulan Pengujian Beta.....	121
BAB 5	.....	123
	kesimpulan dan saran.....	123
5.1	Kesimpulan.....	123
5.2	Saran.....	123