DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... i.

ABSTRACT ..... ii.

KATA PENGANTAR ..... iii.

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR TABEL ..... viii.

DAFTAR GAMBAR ..... x.

DAFTAR LAMPIRAN ..... xiv.

BAB 1 PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 2

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.6 Sistematika Penulisan 4

BAB 2 LANDASAN TEORI **6**

2.1 Pengertian Sejarah dan Budaya 6

2.2 Permainan / game 7

1. Pengertian Game Arcade 8

2. Pengertian Game Edukasi 8

2.3 Artifical Inteligent 9

2.4 Objeck Oriented 10

2.5 Action Script 10

2.6 Unified Modelling Language (UML) 11

2.7 Pengujian 15
2.8 Tinjauan Perangkat Lunak..... **21.**
1. Adobe Flash 21
2. Adobe Photoshop 22
3. Adobe Illustrator 22
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....23
3.1 Analisis sistem 23
1. Pengenalan game Megaman 24
2. Gameplay Megaman 24
3. Tampilan Game Megaman..... 25
3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 35
3.2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 35
3.2.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 35
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional..... 36
3.3.1. Use Case Diagram..... 36
3.3.2. Definisi Use Case..... 36
3.3.3. Use Case Scenario..... 37
3.3.4. Activity Diagram..... 48
3.3.5. Sequence Diagram 56
3.3.6. Class Diagram 62
3.4 Perancangan Sistem..... 63
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....91
4.1 Implementasi 91
4.2 Pengujian 97

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 113

5.1 Kesimpulan 113

5.2 Saran 113

DAFTAR PUSTAKA