DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR SIMBOL ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Perumusan Masalah 2
I.3 Maksud dan Tujuan 2
I.4 Batasan Masalah 2
I.5 Metodologi Penelitian 3
I.6 Sistematika Penulisan 5
BAB II LANDASAN TEORI **7**
II.1 Stress 7
II.1.1 Pengertian Stress 7
II.1.2 Dampak yang Ditimbulkan Akibat Stress 8
II.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Stress 9
II.1.4 Coping Strategy 10
II.2 Game 11
II.2.1 Teori Bermain 11
II.2.2 Pengertian Game 13
II.2.3 Collision Detection 15
II.3 Tools yang digunakan 16
II.3.1 Object Oriented Programming 16
II.3.2 Unified Modeling Language 18
II.3.3 Actionscript 3.0 21

II.3.4 Adobe Flash Profesional CS5.5 22
II.3.5 Adobe Photosop CS 4 24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....25
III.1 Analisis Sistem.....25
III.1.1 Analisis Game Sejenis.....25
III.1.2 Analisis Game yang Akan Dikembangkan 27
III.1.3 Analisis Collision Detection 35
III.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 40
III.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 42
III.2 Perancangan Sistem 69
III.2.1 Perancangan Struktur Menu.....70
III.2.2 Perancangan Antarmuka 70
III.2.3 Perancangan Pesan.....78
III.2.4 Jaringan Semantik.....80
III.2.5 Perancangan Method.....83
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....87
IV.1 Implementasi Sistem.....87
IV.1.1 Implementasi Aplikasi 87
IV.1.2 Implementasi Class 87
IV.1.3 Implementasi Antarmuka.....88
IV.1.4 Implementasi Pesan.....89
IV.2 Pengujian Sistem.....89
IV.2.1 Pengujian Alpha.....90
IV.2.2 Pengujian Beta 97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 105
V.1 Kesimpulan 105
V.2 Saran.....105
DAFTAR PUSTAKA.....107