DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR SIMBOL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 2

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 LANDASAN TEORI 7

2.1 Sejarah Prabu Siliwangi dan Harimau Prabu Siliwangi 7

2.1.1 Prabu Siliwangi 7

2.1.2 Harimau Prabu Siliwangi 8

2.1.3 Jurig Ciwis 8

2.1.4 Patih Arga 9

2.1.5 Nini Durga 9

2.2 Multimedia 9

2.3 Game fighting 10

2.4 Game 11

2.4.1 Sejarah Game Pertama di Indonesia 13

2.4.2 Pengertian Game 14
2.4.3 Klasifikasi Game 15
2.4.3.1 Berdasarkan Jenis Platform yang digunakan 15
2.4.3.2 Berdasarkan Genre permainannya 16
2.6 *OOP* (*Object Oriented Programming*) 18
2.7 *Control class* 20
2.8 *Boundary class* 20
2.9 *Entity class* 21
2.10 *UML* (*Unified Modeling Language*) 21
2.11 Java 22
2.11.1 Java Versi 1 23
2.11.2 Java Versi 2 23
2.12 Greenfoot 24
2.13 Pengujian perangkat lunak 26
2.13.1 Pengujian Alpha 26
2.13.1.1Pengertian Pengujian 26
2.13.2 Pengujian Beta 28
2.13.3 Kuesioner 28
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 35
3.1. Analisis Masalah 35
3.1.1 Analisis *Game* Sejenis 35
3.1.2 Analisis *Game The Tiger of Prabu Siliwangi* 36
3.1.2.1 Aturan Game 36
3.1.2.2 Storyline 37
3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 37
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 38
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 38
3.2.3 Analisis Pengguna 39
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 39
3.3.1 Identifikasi Aktor 39
3.3.2 *Use Case Diagram* 39

3.3.2.1 Definisi *Use Case* 40
3.3.2.2 Skenario *Use Case* 41
3.3.3 *Activity Diagram* 45
3.3.4 *Class Diagram* 47
3.3.5 Deskripsi Kelas 49
3.3.6 *Sequence Diagram* 50
3.4 Perancangan Sistem 57
3.4.1 Penggambaran Aksi Setiap Gerakan 57
3.4.2 Tokoh Karakter *Game* 58
3.4.3 Perbedaan *player* dan lawan disetiap *level* 60
3.4.4 *Gameplay* 62
3.4.5 Perancangan Antarmuka 62
3.4.6 Jaringan Semantik 68
3.4.7 Struktur Menu 69
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 70
4.1 Implementasi 70
4.2 Perangkat Pendukung yang Digunakan 70
4,2,1 Perangkat Keras (*Hardware*) 70
4.2.2 Perangkat Lunak (*software*) 70
4.3 Identifikasi Kelas 71
4.4 Implementasi Antarmuka 73
4.5 Pengujian Sistem 83
4.5.1 Pengujian *Alpha* (Fungsional) 83
4.5.2 Pengujian *Beta* 88
4.5.2.1 Evaluasi dari Pengguna 88
4.5.2.2Hasil Pengujian Beta 94

BAB 5 KESIMPULAN 92
5.1 Kesimpulan 92
5.2 Saran 92

DAFTAR PUSTAKA 93