DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xi
DAFTAR SUMBER xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Pengertian Game 7
2.2 Role Playing Game (RPG) 7
2.3 Sejarah Pangeran Diponegoro 8
2.4 Pemrograman Berorientasi Objek 9
2.5 Unified Modeling Languange (UML) 11
2.5 XNA Game Studio 15
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 17
3.1 Analisis Sistem 17
3.1.1 Analisis Game Sejenis 17
3.1.2 Analisis Game Yang Dibangun 19
3.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 24
3.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 24

3.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 25
3.3.3 Analisis Pengguna 25
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 27
3.4.1 Use Case Diagram 27
3.4.2 Activity Diagram 35
3.4.3 Sequence Diagram 41
3.4.4 Class Diagram 48
3.5 Perancangan Sistem 49
3.5.1 Perancangan Komponen Permainan 49
3.5.2 Perancangan Menu 54
3.5.3 Perancangan Antarmuka 56
3.5.4 Perancangan Pesan (Dialog) 60
3.5.5 Jaringan Semantik 61
3.5.6 Perancangan Metode 62
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 67
4.1 Implementasi 67
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 67
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 68
4.1.3 Implementasi Program 68
4.1.4 Implementasi Antarmuka 68
4.2 Pengujian 72
4.2.1 Pengujian Alpha 72
4.2.2 Pengujian Beta 76
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 81
5.1 Kesimpulan 81
5.2 Saran 81
DAFTAR PUSTAKA 82