DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 K. H. Zaenal Mustofa	7
2.2 *Game*	8
2.2.1 Pengertian *Game*	9
2.2.2 Sejarah *Game* Pertama Di Indonesia	10
2.2.3 Klasifikasi *Game*	11
2.2.3.1 Berdasarkan Jenis *Platform* Yang Digunakan	11
2.2.3.2 Berdasarkan *Genre* Permainan	12
2.2.3.3 Sudut Pandang Permainan *(Game View Point)*	14
2.2.3.4 *Game* Berdasarkan Dimensi	14
2.3 OOP *(Object Oriented Programming)*	15
2.4 *Unified Modelling Language* (UML)	18

2.4.1 Bagian - Bagian UML 18
2.5 *Java* 23
2.5.1 *Java Versi* 1 23
2.5.2 *Java Versi* 2 24
2.6 Greenfoot 25
2.7 Corel Draw 26
2.8 Pengujian Perangkat Lunak 27
2.8.1 *Alpha Testing* 27
2.8.2 *Betha Testing* 29
2.9 Skala Likert 29
BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN 33
3.1 Analisis Sistem 33
3.1.1 Analisis Masalah 33
3.1.2 Analisis *Game* Yang Sejenis 33
3.1.2.1 *Game* Mario Bros 33
3.1.3 Analisis *Game* Yang Dibangun 37
3.1.3.1 Pengenalan *Game* 37
3.1.3.2 *Storyline* 37
3.1.3.3 *Game Play* 38
3.1.3.4 Tingkat Kesulitan 39
3.1.4 Analisis Teknik Pencarian 40
3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 42
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 42
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 42
3.2.3 Analisis Kebutuhan *User* 43
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 43
3.3.1 Identifikasi Aktor 43
3.3.2 Use Case Diagram 43
3.3.3 Definisi Use Case 44
3.3.4 Activity Diagram 47
3.3.5 Class Diagram 49

3.3.6 Squence Diagram 52
3.4 Perancangan Perangkat Lunak 54
3.4.1 Karakter *Game* 54
3.4.2 *Storyboard* 55
3.4.3 Perancangan Antar Muka 56
3.4.3.1 Menu Utama 56
3.4.3.2 Menu Petunjuk 57
3.4.3.3 Tampilan Cerita 58
3.4.3.4 Antar Muka Level 1,2,3 58
3.4.3.5 Antar Muka Tamat 59
3.4.3.6 Antar Muka Permainan Usai 59
3.4.4 Jaringan Semantik 60
3.4.5 Perancangan Struktur Menu 60
3.4.5.1 Method Cerita 62
3.4.5.2 Method Intruction 62
3.4.5.3 Perancangan Method Jump 63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 65
4.1 Implementasi 65
4.1.1 Perangkat Kebutuhan Aplikasi 65
4.1.1.1 Implementasi Perangkat Keras 65
4.1.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 65
4.1.2 Identifikasi Kelas 66
4.1.3 Implementasi Antarmuka 67
4.1.3.1 Tampilan Menu Utama 67
4.1.3.2 Tampilan Cerita 68
4.1.3.3 Tampilan Level 1 69
4.1.3.4 Tampilan Cerita Level 2 70
4.1.3.5 Tampilan Level 2 70
4.1.3.6 Tampilan Cerita Level 3 71
4.1.3.7 Tampilan Level 3 72
4.1.3.8 Tampilan Permainan Usai 72

4.1.3.9 Tampilan Tamat Level 3 73
4.1.3.10 Tampilan Petunjuk 74
4.2 Pengujian Sistem 74
4.2.1 Pengujian Alpha (fungsional) 74
4.3 Pengujian Beta 78
4.3.1 Evaluasi Dari Pengguna 78
4.3.2 Kesimpulan Pengujian Beta 85
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 87
5.1 Kesimpilan 87
5.2 Saran 87
DAFTAR PUSTAKA 88