DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI 9

2.1 Game 9

2.1.1 Pengertian Game 9

2.1.2 Klasifikasi Game 10

2.2 Wayang 12

2.2.1 Penjelasan Kesenian Wayang 12

2.2.2 Sejarah Gatotkaca 13

2.3 Brute Force 14

2.4 Tools 17
2.4.1 Objek Oriented Programing 17
2.4.2 Unified Modeling Language (UML) 18
2.4.3 Java 24
2.4.4 Java 2 Software Development Kit (Java SDK) 24
2.4.5 Eclipse IDE 25
2.4.6 Slick2D 26
2.4.7 Adobe Photoshop 26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN 27
3.1 Analisis Sistem 27
3.1.1 Analisis Game Sejenis yang Sudah Ada 27
3.1.2 Analisis game yang akan dibangun 28
3.1.3 Analisis Algoritma 31
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 35
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 37
3.2 Perancangan Sistem 61
3.2.1 Perancangan Komponen Permainan 61
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 69
3.2.3 Perancangan Antarmuka 70
3.2.4 Jaringan Semantik 74
3.2.5 Perancangan Method 75
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 81
4.1 Implementasi 81
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 81
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 81

4.1.3 Implementasi Antarmuka 82
4.1.4 Implementasi Pesan 86
4.2 Pengujian Sistem 89
4.2.1 Pengujian Alpha 89
4.2.2 Pengujian Beta 96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 103
5.1 Kesimpulan 103
5.2 Saran 103
DAFTAR PUSTAKA 104