DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Permainan (*Game)* 7
2.1.1 Permainan Video *(Video Game)* 8
2.1.2 Klasifikasi Permainan *(Game)* 9
2.1.3 Jenis Permaninan *(Genre Game)* 11
2.2 Kecerdasan Buatan / AI (Artificial Intelligence) 17
2.2 OOP (Object Oriented Programming) 18
2.3 UML (Unified Modeling Language) 21
2.3.1 Diagram Use Case 22
2.3.2 Diagram Aktivitas 23
2.3.3 Diagram Sekuensial 24
2.3.4 Diagram Kolaborasi 25

2.3.5 Diagram Kelas....26
2.3.6 Diagram Statechart....27
2.3.7 Diagram Komponen....28
2.3.8 Diagram Deployment....28
2.4 Adobe....29
2.4.1 Adobe Flash....29
2.4.2 Adobe Photoshop....31
2.4.3 Adobe Illustrator....32
2.5 ActionScript....33
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN....35
3.1 Analisis Sistem....35
3.1.1 Analisis Masalah....35
3.1.2 Analisis *Game* Sejenis....35
3.1.3 Pengenalan *Game* Tradisional Rama dan Shinta Berbasis Dekstop 42
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional....46
3.1.5 Analisis Kebutuan Fungsional....49
3.1.6 Usecase Diagram....49
3.2 Perancangan Sistem....86
3.2.1 Perancangan Komponen Permainan....86
3.2.2 Karakter *Game*....87
3.2.3 Item Game....88
3.2.4 Perancangan Struktur Menu....92
3.2.5 Perancangan Antarmuka....93
3.2.6 Perancangan Pesan....97
3.2.7 Jaringan Semantik....97
3.2.8 Perancangan Metode....98
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN....105
4.1 Implementasi....105
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras....105
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak....105
4.2 Implementasi Aplikasi....106

4.2.1 Implementasi Antarmuka 106
4.3 Pengujian 118
4.3.1 Pengujian *Alpha* 118
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....129
5.1 Kesimpulan.....129
5.2 Saran.....129
DAFTAR PUSTAKA 130