

# Daftar isi

ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH.....	1
1.3 BATASAN MASALAH.....	1
1.4 TUJUAN.....	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
1.6,PEMBAGIAN TUGAS.....	3
2. LANDASAN TEORI.....	4
2.1 PENDIDIKAN.....	4
2.2 TEKNOLOGI.....	5
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	7
3.1 KONDISI SAAT INI.....	7
3.2 ANALISIS KARAKTER.....	7
3.2.1 ANALISIS MATRIKS.....	7
3.2.2ANALISIS SKENARIO DAN CERITA.....	10
3.2.2.1 GAMBARAN UMUM SISTEM.....	10
3.2.2.2 TARGET USER.....	10
3.2.2.3 TARGET DESIGN SPESIFICATION.....	10
3.2.3 ANALISI GAME.....	10
3.2.4 PERANCANGAN STRATEGI GAME.....	12
3.2.5 DIAGRAM ALIR SISTEM.....	13
3.2.5.1 DIAGRAM MEKANIK.....	14
3.3 PERANCANGAN ANTARMUKA.....	15
3.4 UML.....	19
3.4.1 USECASE DIAGRAM.....	19
3.4.2 ACTIVITY DIAGRAM.....	22
4. IMPLEMENTASI.....	25
4.1 IMPLEMENTASI GAME.....	25
4.1.1 IMPLEMENTASI MENU UTAMA.....	25
4.1.2 IMPLEMENTASI CAMPAIGN.....	25
4.1.3 IMPLEMENTASI NEW GAME.....	25
4.1.4 IMPLEMENTASI CONTINUE.....	25
4.1.5 IMPLEMENTASI CREDIT.....	25
4.1.6 IMPLEMENTASI HELP.....	25
4.1.7IMPLEMENTASI EXIT.....	27

4.2	STRUKTUR KODE.....	28
4.3	HASIL PENGUJIAN.....	31
5.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
	5.1 KESIMPULAN.....	38
	5.2 SARAN.....	38
6.	DAFTAR PUSTAKA.....	39