

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah	3
1.5.1 Studi Literatur	3
1.6 Deskripsi Sistem	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
1.8 Pembagian Tugas Anggota	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Game.....	9
2.1.1 Permainan Tradisional.....	9
2.1.2 Video Game.....	10
2.2 Game Maker Pro 8.0.....	11
2.3 Pengertian <i>Smartphone</i>	11
2.4 Platform Operation System Android	11
2.5 Java Development Kit (JDK).....	12
2.6 Java Software Development Kit (SDK Java).....	12
2.7 Android Software Development Kit (Android SDK)	12
2.8 Alat Bantu pemodelan	12
2.8.1 Use Case Diagram.....	13
2.8.2 <i>State Chart</i> Diagram.....	13
2.8.3 Activity Diagram.....	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	15
3.1 Analisis dan Perancangan Aplikasi.....	15
3.1.1 Analisis Konsep Game	15

3.1.2	Analisis Gameplay	15
3.1.3	Analisis Cerita	17
3.1.4	Analisis Skenario.....	18
3.1.5	Analisis Interaksi Objek	19
3.1.6	Analisis Target Pemain	23
3.1.7	Kebutuhan Sistem Pengguna	23
3.2	Perancangan Sistem	24
3.2.1	Use Case Diagram.....	24
3.2.2	Activity Diagram.....	25
3.2.3	Analisis Perancangan Antar Muka	26
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	32
4.1	Latar Belakang.....	32
4.1.1	Spesifikasi Perangkat Lunak	32
4.1.2	Spesifikasi Perangkat Keras	32
4.2	Implementasi	33
4.2.1	Main Menu	33
4.2.2	Pengaturan.....	34
4.2.3	Play Menu	35
4.2.4	Gundu	36
4.2.5	Congklak	37
4.2.6	Engklek	38
4.2.7	Cara Bermain.....	39
4.3	Pengujian	40
4.3.1	Pengujian Main Menu	40
4.3.2	Pengujian Pengaturan	41
4.3.3	Pengujian Play Game	42
4.3.4	Pengujian Gundu	42
4.3.5	Pengujian Congklak	43
4.3.6	Pengujian Engklek.....	44
4.6.7	Pengujian Device.....	45
BAB V	PENUTUP.....	47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47
	DAFTAR PUSTAKA	48
	LAMPIRAN.....	49