

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR ISTILAH	XI
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	1
1.3 RUANG LINGKUP DAN BATASAN MASALAH	1
1.4 TUJUAN	1
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	2
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	2
1.7 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	3
2. KAJIAN TEORI	5
2.1 KONSEP <i>GAME</i> STRATEGI.....	5
2.2 STRATEGY WARGAMES	5
2.3 REAL-TIME STRATEGY	5
2.4 MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE GAME.....	5
2.5 DATA FLOW DIAGRAM	5
2.6 JAVASCRIPT	6
2.7 JAVA MULTITHREADING.....	6
2.8 MYSQL.....	6
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	7
3.1 ANALISIS SISTEM.....	7
3.1.1 <i>Gambaran Umum Sistem</i>	7
3.1.2 <i>Analisis Game Play</i>	7
3.1.3 <i>Game Info dan Game Instruction</i>	8
3.1.3.1 Karakter Raja Hindian Online.....	8
3.1.3.2 Bangunan Hindian Online.....	10
3.1.3.3 Pasukan Hindian Online.....	13
3.1.3.4 Map	14
3.1.3.5 Penyerangan Kerajaan Lain	14
3.1.3.6 Pengiriman Pesan	15
3.1.3.7 Notifikasi.....	15
3.1.3.8 Penjelajahan	15
3.1.3.9 Trivia Game : Kuis Sejarah.....	16
3.1.3.10 Sistem Leveling Raja.....	16
3.1.3.11 Strategi Perang.....	17
3.1.4 <i>Analisis Kebutuhan Sistem</i>	18
3.1.4.1 Kebutuhan Sistem	18
3.1.4.2 Analisis Pengguna.....	18
3.2 PERANCANGAN SISTEM	20
3.2.1 <i>Konteks Diagram</i>	20
3.2.2 <i>Data Flow Diagram Level 1</i>	20
3.2.3 <i>Data Flow Diagram Level 2</i>	21

3.2.3.1	Data Flow Diagram <i>Main Game</i>	22
3.2.3.2	Data Flow Diagram Level 2 Proses Administrator.....	22
3.2.3.3	Data Flow Diagram level 2 Proses Server.....	23
3.2.4	<i>Spesifikasi Proses</i>	24
3.2.5	<i>Kamus Data</i>	24
3.3	PERANCANGAN BASIS DATA	25
3.3.1	<i>ER Diagram</i>	25
3.3.2	<i>Struktur Tabel</i>	26
3.4	PERANCANGAN MENU	31
3.4.1	<i>Perancangan Menu Pemain</i>	31
3.4.2	<i>Perancangan Menu Admin</i>	32
3.4.3	<i>Perancangan Menu Guest</i>	32
3.5	ARSITEKTUR SISTEM	33
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	34
4.1	KEBUTUHAN PERANGKAT PENGUJIAN.....	34
4.1.1	<i>Spesifikasi Perangkat Keras</i>	34
4.1.2	<i>Spesifikasi Perangkat Lunak</i>	34
4.2	IMPLEMENTASI MODUL PERANGKAT LUNAK	34
4.3	HASIL PENGUJIAN.....	41
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1	KESIMPULAN	46
5.2	SARAN	46
	DAFTAR PUSTAKA.....	47
	LAMPIRAN A: SCREEN SHOOT HINDIAN ONLINE.....	48
	LAMPIRAN B : PROSES SPESIFIKASI SISTEM HINDIAN ONLINE	49
	LAMPIRAN C : KAMUS DATA SISTEM HINDIAN ONLINE.....	59