

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	2
1.6 Metode Pengerjaan	2
1.7 Jadwal Pengerjaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Game.....	5
2.2 Android	5
2.3 Aplikasi.....	6
2.4 Aplikasi Web	6
2.5 Unified Modeling Language (UML).....	6
2.6 Use Case Diagram	7
2.7 Cloud Computing	8
2.8 Activity Diagram.....	9
2.9 Class Diagram.....	10
2.10 Sequence Diagram	11
2.11 Entity Relationship Diagram	11
2.12 MySQL.....	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	13

3.1	Gambaran Umum Sistem Saat Ini	13
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	13
3.2.1	Perancangan sistem	13
3.2.2	Use Case Diagram.....	14
3.2.3	Skenario Use Case	15
3.2.4	Aktiviti Diagram	22
3.3	Perancangan Basis Data.....	31
3.4	Fitur Aplikasi	32
3.5	Desain Antarmuka	33
3.6	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	35
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	36
4.1	Implementasi	36
4.1.1	Pengembangan Aplikasi	36
4.1.2	Antarmuka Perangkat Keras.....	36
4.1.3	Antarmuka Perangkat Lunak	37
4.1.4	Tampilan Aplikasi	37
4.2	Pengujian	42
4.2.1	Analisis	42
4.2.2	Pengujian Form Login.....	43
4.2.3	Pengujian Form Registrasi Member	45
4.2.4	Joystick Game.....	47
4.2.5	Perbandingan Game Server dan Client Android	49
4.2.6	Kualitas Gambar Dan Audio	52
BAB 5	KESIMPULAN	54
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Saran	54
	DAFTAR PUSTAKA	55
	LAMPIRAN.....	57