

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAKSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Perumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Tujuan Dan Manfaat	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Pembuatan	6
2.2. Aplikasi.....	6
2.3. Pengertian Dan Pemahaman Tentang Game.....	7
2.4. Sejarah Perkembangan Game	11
2.5. Java	13
2.5.1. Java 2 Enterprise Edition (J2EE)	14

2.5.2.	Java 2 Micro Edition (J2ME).....	15
2.5.3.	Java 2 Standard Edition (J2SE).....	16
2.5.4.	Edisi Java.....	20
2.5.5.	Bahasa Pemrograman Java.....	20
2.5.6.	Java API.....	21
2.5.7.	Sistem Operasi Java.....	22
2.6.	Objek dan Kelas.....	22
2.7.	Kelebihan Java.....	23
2.8.	Flowchart.....	25
2.9.	Konsep Database.....	28
2.9.1.	Pengertian Data.....	28
2.9.2.	Pengertian Database.....	28
2.9.3.	Sekilas Tentang SPSS.....	29
2.10.	Photoshop.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		32
3.1	Metode Penelitian.....	32
3.2	Tempat dan Waktu Penulisan.....	33
3.3	Tahapan Penelitian.....	33
3.4	Alat dan Bahan.....	34
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1	Analisis.....	35
4.1.1	Requirement Proses Game The Phoenix's (Skenario).....	35
4.1.2	Table Requirement Game The Phoenix's.....	36
4.2	Rancangan Tampilan Interface.....	36
4.2.1	Tampilan Register New User.....	36
4.2.2	Tampilan Pemilihan Pemain.....	37

4.2.3	Tampilan Memasuki Room.....	37
4.2.4	Tampilan Score	38
4.3	Perancangan Aplikasi	39
4.4	Metode Perancangan Aplikasi	40
4.4.1	Flowchart Proses Registrasi User.....	41
4.4.2	Flowchart Proses permainan baru (<i>new game</i>)	42
4.4.3	Flowchart proses <i>high score</i>	43
4.4.4	Flowchart Proses <i>Game The Phoenix's</i>	44
4.4.4.1	Flowchart Proses Karakter Jalan Ke Atas	44
4.4.4.2	Flowchart Proses Karakter Jalan Ke bawah	45
4.4.4.3	Flowchart Proses Karakter Jalan Ke Kiri	46
4.4.4.4	Flowchart Proses Karakter Jalan Ke Kanan	47
4.5	Algoritma Aplikasi	48
4.5.1	Tahap Posisi Awal Pada Saat Baru Pertama Kali..	48
4.5.2	Tahap Untuk Meload File User.....	49
4.5.3	Tahap Untuk Menampilkan Halaman View User .	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA		52
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		54
LAMPIRAN		55