

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>INTISARI</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup .....	2
1.4 Tujuan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI</b> .....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 Permainan Ular Tangga .....	6
2.2.2 Java SE (Standard Edition).....	7
2.2.3 Java Graphics 2D .....	7

2.2.4 Thread.....	8
2.2.5 UML (Unified Modeling Language) .....	8
2.2.6 SQLite.....	9
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>10</b>
3.1 Analisis Sistem.....	10
3.2 Perancangan Sistem .....	13
3.2.1 Use case Diagram.....	14
3.2.2 Activity Diagram Permainan .....	15
3.2.3 Activity Diagram Perhitungan Skor.....	19
3.2.4 Activity Diagram Pengaturan.....	19
3.2.5 Activity Diagram Petunjuk.....	20
3.2.6 Activity Diagram Tentang .....	20
3.2.7 Class Diagram.....	21
3.2.8 Perancangan Database .....	23
3.2.9 Perancangan Tampilan .....	24
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM .....</b>	<b>27</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	27
4.1.1 Permainan.....	27
4.1.2 Permainan Baru.....	27
4.1.3 Load Permainan.....	34
4.1.4 Melihat Skor .....	36
4.1.5 Melakukan Pengaturan .....	37

4.1.6	Melihat Petunjuk .....	38
4.2	Pembahasan Sistem .....	38
4.2.1	Permainan Baru .....	39
4.2.2	Load Permainan .....	42
4.2.3	Melihat Skor.....	42
4.2.4	Melakukan Pengaturan.....	43
4.2.5	Melihat Petunjuk.....	43
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>45</b>
5.1	Kesimpulan .....	45
5.2	Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>47</b>