

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	6
2.2.1 Game	6
2.2.2 Netbean	7
2.2.3 Sekilas Tentang Java	7
2.2.3.1 Arsitektur java	7

2.2.3.2 Java 2	8
2.2.4 J2ME dan Arsitektur J2ME	9
2.2.4.1 J2ME	9
2.2.4.1 Arsitektur J2ME	9
2.2.5 UML	12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	13
3.1 Analisis Sistem	13
3.1.1 Analisis Game Perang BarataYhuda	13
3.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	14
3.1.3 Spesifikasi Perangkat Keras	14
3.2 Perancangan Sistem	15
3.2.1. .Pemodelan	15
3.2.1.1. <i>Use Case Diagram</i>	15
3.2.1.2. Class Diagram	17
3.2.1.3. Sequence Diagram	19
3.2.1.4. Activity Diagram	23
3.2.1.5. Rancangan Tampilan	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	30
4.1 Implementasi Sistem	30
4.2 Pembahasan Sistem	31
4.2.1 Pembahasan Dari Pengujian Game	31
4.2.2 Program Utama	31
4.2.3 Program Ketika Masuk Permainan	33
4.2.4 Implementasi Menembak Panah, Terkena	33

4.2.5 Pemain Bertabrakan Dengan Musuh	36
4.2.6 Pemain Terkena Peluru	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Blok Layar Game Perang Baratayudha	6
Gambar 2.2 Bagian-Bagian Didalam Platform J2ME	9
Gambar 2.3 Daur Hidup MIDlet	11
Gambar 2.4 Use Case Diagram	16
Gambar 2.5 Class Diagram	18
Gambar 2.6 Sequence Diagram Menu Bermain	20
Gambar 2.7 Sequence Diagram Menu Petunjuk	21
Gambar 2.8 Sequence Diagram Menu Informasi	21
Gambar 2.9 Sequence Diagram Menu Scor Tertinggi	22
Gambar 3.4 Activity Diagram	24
Gambar 4.1 Menu Utama	26
Gambar 4.2 Menu Bermain	26
Gambar 4.3 Menu Petunjuk	27
Gambar 4.4 Menu Informasi	28
Gambar 4.5 Menu Score Tertinggi	28

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Keterangan Form Menu Utama.....	26
Tabel 3.2	Keterangan Form Menu Bermain.....	27
Tabel 3.3	Keterangan Form Menu Petunjuk.....	27
Tabel 3.4	Keterangan Form Menu Informasi.....	28
Tabel 3.5	Keterangan Form Menu Score Tertinggi	28