

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori	5
2.2.1 Netbeans	5
2.2.2 Java	6
2.2.3 SQLite	7
2.2.4 Game	8
2.2.5 Buble Sort	9
2.2.6 Adobe Photoshop	10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	11
3.1 Analisis Sistem	11
3.1.1 Sistem Perangkat Keras(<i>Hardware</i>)	12
3.1.2 Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	12
3.2 Analisis Kebutuhan	13
3.2.1 Input	13

3.2.2 Proses.....	14
3.2.3 Output	14
3.3 Perancangan Sistem.....	14
3.3.1 Flowchart	15
3.3.2 Rancangan Tabel	17
3.4 Perancangan AntarMuka	17
3.4.1 Rancangan Halaman Utama	17
3.4.2 Rancangan Halaman Level	18
3.4.3 Rancangan Halaman Soal	19
3.4.4 Rancangan Halaman Hasil	20

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

4.1 Implementasi Sistem.....	21
4.1.1 Pilihan Level.....	21
4.1.2 Random Huruf	23
4.1.3 Random Soal	24
4.1.4 Button Lewat	25
4.1.5 Button Cek Jawaban.....	25
4.1.6 Proses Pertukaran Huruf	26

4.2	Pembahasan Sistem	28
4.2.1	Halaman Utama	28
4.2.2	Halaman Level.....	29
4.2.3	Halaman Soal	30
4.2.4	Halaman Score	31
4.2.5	Hasil Pengujian Aplikasi	32
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		33
5.1	Kesimpulan	33
5.2	Saran	34
DAFTAR PUSTAKA		36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart	16
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Utama.....	18
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Level	18
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Soal	19
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Hasil	20
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama	28
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Level	29
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Soal	30
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Score	31

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Tabel	17
Tabel 4.1 Tabel Pengujian	32