

DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Pemodelan Yang Digunakan	9
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	12
3.1 Analisis Sistem	12
3.1.1 Sistem Perangkat Keras (Hardware)	12
3.1.2 Sistem Perangkat Lunak (Software)	13
3.2 Analisis Kebutuhan	14
3.2.1 Input	14
3.2.2 Proses	15
3.2.3 Output	15
3.3 Perancangan Sistem	15
3.2.1 Diagram Use Case	16
3.2.2 Diagram Sekuensial.....	17

3.2.3	Diagram Aktifitas	19
3.2.4	Diagram Kelas	22
3.4	Perancangan Antarmuka	24
3.4.1	Rancangan Halaman Utama	24
3.4.2	Rancangan Tema Permainan 1	25
3.4.3	Rancangan Tema Permainan 3	26
3.4.4	Rancangan Tema Permainan 4	27
3.4.5	Rancangan Halaman Nilai Tertinggi	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM		29
4.1	Implementasi Sistem	29
4.1.1	Pilihan Level	29
4.1.2	Pilihan Jawaban dan Penilaian	30
4.1.3	Pembatasan Input Jawaban	32
4.1.4	Nilai Tertinggi	33
4.2	Pembahasan	35
4.2.1	Halaman Utama	35
4.2.2	Halaman Level	37
4.2.3	Halaman Tema Permainan 1 (Hitung Cepat)	38
4.2.4	Halaman Tema Permainan 3 (Tebak Tepat)	39
4.2.5	Halaman Tema Permainan 4 (Hitung Berantai)	40
4.2.6	Halaman Nilai Tertinggi	42

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Sistem	17
Gambar 3.2 Sequence Diagram	18
Gambar 3.3 Activity Diagram untuk Tema 1, 2, dan 3	19
Gambar 3.4 Activity Diagram untuk Tema 4	21
Gambar 3.5 Class Diagram	23
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Utama	24
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Tema Permainan 1	25
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Tema Permainan 3	26
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Tema Permainan 4	27
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Nilai Tertinggi	28
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama	36
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Hitung Cepat	38
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Tebak Tepat	39
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Hitung Berantai	41
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Nilai Tertinggi	43