

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Identifikasi Masalah	I-2
1.3 Rumusan Masalah	I-2
1.4 Batasan Masalah	I-3
1.5 Tujuan Perancangan	I-3
1.6 Metodologi Penelitian	I-3
1.7 Sistematika Penulisan	I-4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Aplikasi	II-1
2.2 Pengertian Permainan	II-1
2.3 Deskripsi Permainan (Game) Puzzle	II-2
2.3.1 Game Education	II-2
2.4 Metodologi yang Digunakan	II-3
2.4.1 Metode Waterfall	II-3
2.4.2 Tahapan-tahapan Waterfall [2]	II-4
2.4.3 Kelebihan Metode Waterfall	II-5
2.4.4 Kekurangan Metode Waterfall	II-5
2.5 <i>Object Oriented Programming</i> (OOP)	II-5
2.6 <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	II-7

2.7	Tools yang Digunakan Microsoft Visual Basic 6.0	II-15
2.7.1	Interface Antar Muka Visual Basic 6.0	II-16
2.7.2	Toolbox	II-17
2.7.3	Menu Bar	II-19
2.7.4	Main ToolBar	II-19
2.7.5	Form	II-19
2.7.6	Jendela Project	II-20
2.7.7	Jendela Properties	II-20
2.7.8	Jendela Layout Form	II-21
2.7.9	Keistimewaan Visual Basic 6.0	II-21
2.8	Flowchart	II-23
2.8.1	Terminator	II-24
2.8.2	Prosesing	II-24
2.8.3	Decision	II-24
2.8.4	Preparation Symbol	II-24
2.8.5	Connection Symbol	II-25
2.8.6	Input/Output Symbol	II-25
2.8.7	Flow Lines Simbol	II-25

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1	Deskripsi Umum	III-1
3.2	Use Case Diagram Puzzle	III-3
3.3	Definisi Aktor	III-6
3.4	Definisi Use Case	III-6
3.5	Activity Diagram Puzzle	III-7
3.6	Fungsi Utama Perangkat Lunak	III-8
3.7	Analisis Kebutuhan User	III-8
3.8	Analisis Kebutuhan Khusus Permainan Puzzle	III-8
3.9	Analisa Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> pada PC ..	III-8
3.9.1	Analisa Kebutuhan <i>Hardware</i>	III-9
3.9.2	Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	III-9

BAB IV PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

4.1	Pemodelan Data	IV-1
4.2	<i>Class</i> Diagram	IV-1
4.2.1	<i>Class Object Description</i>	IV-2
4.3	Struktur Organisasi Obyek dan Pesan	IV-9
4.3.1	Scenario Sequence Diagram dan Collaboration Diagram Load	IV-9
4.3.2	Scenario Sequence Diagram dan Collaboration Diagram Pergantian Pieces	IV-11
4.3.3	Scenario Sequence Diagram dan Collaboration Diagram About	IV-12
4.3.4	Scenario Sequence Diagram dan Collaboration Diagram Icon Musik	IV-13
4.3.5	Scenario Sequence Diagram dan Collaboration Pemutar Musik	IV-14
4.3.6	Scenario Sequence Diagram dan Collaboration Exit	IV-15
4.4	<i>Component</i> Diagram	IV-16
4.5	<i>Deployment</i> Diagram	IV-17
4.6	Struktur Menu	IV-17
4.7	Perancangan Antarmuka	IV-17
4.8	Membuat Code Program	IV-22

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1	Implementasi	V-1
5.2	Implementasi Antarmuka	V-2
5.3	Pengujian	V-10
5.3.1	Lingkup dan Lingkungan	V-10
5.3.2	Kebutuhan Sumberdaya	V-10
5.3.3	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	V-10

5.3.4 Hasil Pengujian Dengan Menggunakan Metode Black Box	V-11
5.3.5 Hasil Pengujian Dengan Menggunakan Metode White Box	V-13

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	VI-1
6.2 Saran	VI-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

