

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	2
1.6 Metode Pengerjaan .....	2
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Game.....	5
2.2 Android .....	5
2.3 Aplikasi.....	6
2.4 Aplikasi Web .....	6
2.5 Unified Modeling Language (UML).....	6
2.6 Use Case Diagram .....	7
2.7 Cloud Computing .....	8
2.8 Activity Diagram.....	9
2.9 Class Diagram.....	10
2.10 Sequence Diagram.....	11
2.11 Entity Relationship Diagram .....	11
2.12 MySQL.....	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	13

3.1	Gambaran Umum Sistem Saat Ini .....	13
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	13
3.2.1	Perancangan sistem .....	13
3.2.2	Use Case Diagram.....	14
3.2.3	Skenario Use Case .....	15
3.2.4	Activity Diagram .....	22
3.3	Perancangan Basis Data.....	31
3.4	Fitur Aplikasi .....	32
3.5	Desain Antarmuka .....	33
3.6	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	35
<b>BAB 4</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>36</b>
4.1	Implementasi .....	36
4.1.1	Pengembangan Aplikasi .....	36
4.1.2	Antarmuka Perangkat Keras.....	36
4.1.3	Antarmuka Perangkat Lunak .....	37
4.1.4	Tampilan Aplikasi .....	37
4.2	Pengujian .....	42
4.2.1	Analisis .....	42
4.2.2	Pengujian Form Login.....	43
4.2.3	Pengujian Form Registrasi Member .....	45
4.2.4	Joystick Game.....	47
4.2.5	Perbandingan Game Server dan Client Android .....	49
4.2.6	Kualitas Gambar Dan Audio .....	52
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>54</b>
5.1	Kesimpulan .....	54
5.2	Saran .....	54
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>55</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>57</b>