

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
INTISARI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan	2

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka.....	3
2.2 Dasar Teori	4
2.2.1 Permainan Geser Kotak.....	4
2.2.2 Bahasa Pemrograman J2ME	4
2.2.3 Komponen-komponen J2ME	8

2.2.4 Metode <i>Object Oriented</i> dengan UML	10
--	----

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem	13
3.1.1 Spesifikasi Perangkat Lunak	13
3.1.2 Spesifikasi Perangkat Keras	14
3.2 Perancangan Sistem	15
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	15
3.2.2 <i>Class Diagram</i>	17
3.2.3 <i>Activity Diagram</i>	19
3.2.4 <i>Sequence Diagram</i>	21
3.3 Rancangan Tampilan	22

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

4.1 Implementasi Sistem	23
4.1.1 Program Utama	24
4.1.2 Program Kanpas.....	28
4.1.3 Program Nilai	30
4.1.4 Program Nilai	33
4.2 Pembahasan Sistem	34
4.2.1 Pengujian Program	34
4.2.2 Pengujian dengan Emulator Standar	35
4.2.3 Pengujian dengan <i>sJBoy Emulator</i>	35
4.2.4 Pengujian dengan Handphone Nokia 3220	36

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 38

5.2 Saran 38

DAFTAR PUSTAKA 39