

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
INTISARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	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	6
2.2.1. Android	6
2.2.2. Dakon	7
2.2.3. Jaringan Komputer	9
2.2.4. Eclipse	10

2.2.5. UML (Unified Modeling Language)	11
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	12
1.1. Analisis Sistem	12
1.1.1. Kebutuhan Input	12
1.1.2. Kebutuhan Output	12
1.1.3. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	12
1.1.4. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	13
1.2. Perancangan Sistem	13
1.2.1. Pemodelan Dengan Diagram UML	14
1.2.1.1. Usecase Diagram	14
1.2.1.2. Sequence Diagram	14
1.2.1.3. Class Diagram	15
1.2.1.4. Activity Diagram	16
1.2.2. Flowchart Program	17
1.2.2.1. Algoritma Program Inisialisasi Lubang Dakon	19
1.2.2.2. Algoritma Program saat Memilih Lubang Dakon	20
1.2.2.3. Algoritma Program Update Lubang Dakon ..	21
1.2.2.4. Algoritma Program Cek Biji Terakhir	22
1.2.3. Arsitektur Jaringan	23
1.2.4. Rancangan Tampilan	24

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	27
4.1. Implementasi Sistem	27
4.1.1. Potongan Script Program Utama Permainan	
Dakon	27
4.1.1.1. Potongan Script Memilih Lubang Dakon	27
4.1.1.2. Potongan Script Update Lubang Dakon	28
4.1.1.3. Potongan Script Cek Biji Terakhir	29
4.1.2. Potongan Script Program Untuk Mengirim dan	
Menerima Informasi	31
4.1.2.1. Potongan Script Program Mengirim	
Informasi	31
4.1.2.2. Potongan Script Program Menerima	
Informasi	32
4.2. Pembahasan Sistem	34
4.2.1. Tampilan Splash Screen	34
4.2.2. Tampilan Menu Utama	35
4.2.3. Tampilan Menu Tipe Player	36
4.2.4. Tampilan Utama Dari Permainan Dakon	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
1.1. Kesimpulan	39
1.2. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Aturan Permainan Dakon	9
Gambar 3.1	Usecase Diagram	14
Gambar 3.2	Sequence Diagram	15
Gambar 3.3	Class Diagram	16
Gambar 3.4	Activity Diagram	17
Gambar 3.5	Flowchart Program Global dari Sisi Server	18
Gambar 3.6	Flowchart Program Global dari Sisi Client	18
Gambar 3.7	Flowchart Program Inisialisasi Lubang Dakon	19
Gambar 3.8	Flowchart Program Memilih Lubang Dakon	20
Gambar 3.9	Flowchart Program Update Lubang Dakon	21
Gambar 3.10	Flowchart Program Cek Biji Terakhir	22
Gambar 3.11	Arsitektur Jaringan	23
Gambar 3.12	Rancangan Tampilan Splash Screen	24
Gambar 3.13	Rancangan Tampilan Menu Utama	25
Gambar 3.14	Rancangan Tampilan Menu Tipe Player	25
Gambar 3.15	Rancangan Tampilan Utama Dari Permainan Dakon	26
Gambar 4.1	Tampilan Splash Screen	35

Gambar 4.2	Tampilan Menu Utama	36
Gambar 4.3	Tampilan Menu Tipe Player	37
Gambar 4.4	Tampilan Utama Dari Permainan Dakon	38