

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
Bab I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penulisan Tugas Akhir.....	5
1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah.....	5
1.5 Metode Penelitian.....	8
Bab II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Aplikasi.....	9
2.2 Software Engineering.....	9
2.3 Java.....	14

2.4 Object Oriented Programming .....	15
2.5 J2ME .....	15
2.6 Blackberry OS .....	19
2.7 Blackberry SDK .....	25
2.8 Fitur Blackberry JDE .....	26
2.9 Penyimpanan Data.....	26
2.10 Penggunaan Blackberry API .....	28
2.11 Larangan Penggunaan Java Pada Blackberry API .....	29
2.12 Pengujian Perangkat Keras.....	30
<b>Bab III ANALISA DAN DESAI SISTEM.....</b>	<b>32</b>
3.1 Use Case .....	32
3.1 Daftar Fungsi .....	37
3.3 UI Mockup .....	38
3.4 UI Navigation .....	45
3.5 Arsitektur Aplikasi .....	45
3.6 Diagram Package.....	49
3.7 Diagram dan Deskripsi Class .....	50
3.8 Diagram Sequence.....	58
<b>Bab IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>62</b>
4.1 Persiapan Pemrograman .....	62
4.2 Deskripsi Algoritma .....	62
4.3 Test Skenario .....	67
4.4 Aspek Enterpreneurial .....	73
<b>Bab V PENUTUP .....</b>	<b>76</b>

5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Layer dari Software Engineering	10
Gambar 2.2	Struktur J2ME	17
Gambar 2.3	Arsitektur Blackberry	21
Gambar 2.4	Komponen aplikasi dari Blackberry	29
Gambar 2.5	Blackberry Curve 8520	30
Gambar 3.1	Gambar Use Case dari pemain	32
Gambar 3.2	Gambar Use case menjalankan karakter	35
Gambar 3.3	Mockup Start Screen	38
Gambar 3.4	Mockup Game States	39
Gambar 3.5	Mockup Character Screen	41
Gambar 3.6	Mockup Controls Screen	42
Gambar 3.7	Mockup How To Play Screen	43
Gambar 3.8	Mockup Game Screen	44
Gambar 3.9	UI Navigation	45
Gambar 3.10	Bluetooth Pairing	46
Gambar 3.11	Blackberry JDE	48
Gambar 3.12	Eclipse JDE	48
Gambar 3.13	Struktur Package	49

Gambar 3.14	Package Dependecies	50
Gambar 3.15	Class Diagram (1)	50
Gambar 3.16	Class Diagram (2)	51
Gambar 3.17	Class Diagram (3)	52
Gambar 3.18	Sequence Diagram pemilihan karakter	58
Gambar 3.19	Sequence Diagram hubungan Bluetooth	59
Gambar 3.20	Sequence Diagram menggerakkan karakter	60
Gambar 3.21	Sequence Diagram memindahkan lampu	61
Gambar 4.1	Flowchart penggunaan kemampuan karakter memindahkan lampu	63
Gambar 4.2	Flowchart dari pemindahan letak karakter melalui lubang	65
Gambar 4.3	Flowchart penerimaan data permainan	66



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 frekwensi pengaksesan internet pada tahun 2008 sampai 2009	2
Tabel 2.1 Spesifikasi Blackberry Curve 8520	31
Tabel 3.1 Feature List	37
Tabel 3.2 Perbandingan Framework	46
Tabel 3.3 Perbandingan Tools	47

