

Daftar Isi

ABSTRAK.....	I
ABSTRACT.....	II
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	III
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR ISTILAH	XI
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	1
1.3 RUANG LINGKUP DAN BATASAN MASALAH	1
1.4 TUJUAN	1
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	2
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	2
1.7 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	3
2. KAJIAN TEORI	5
2.1 KONSEP GAME STRATEGI.....	5
2.2 STRATEGY WARGAMES	5
2.3 REAL-TIME STRATEGY	5
2.4 MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE GAME	5
2.5 DATA FLOW DIAGRAM	5
2.6 JAVASCRIPT	6
2.7 JAVA MULTITHREADING.....	6
2.8 MYSQL	6
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	7
3.1 ANALISIS SISTEM.....	7
3.1.1 Gambaran Umum Sistem	7
3.1.2 Analisis Game Play.....	7
3.1.3 Game Info dan Game Instruction.....	8
3.1.3.1 Karakter Raja Hindian Online.....	8
3.1.3.2 Bangunan Hindian Online.....	10
3.1.3.3 Pasukan Hindian Online.....	13
3.1.3.4 Map	14
3.1.3.5 Penyerangan Kerajaan Lain	14
3.1.3.6 Pengiriman Pesan	15
3.1.3.7 Notifikasi.....	15
3.1.3.8 Penjelajahan	15
3.1.3.9 Trivia Game : Kuis Sejarah.....	16
3.1.3.10 Sistem Leveling Raja.....	16
3.1.3.11 Strategi Perang.....	17
3.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	18
3.1.4.1 Kebutuhan Sistem	18
3.1.4.2 Analisis Pengguna.....	18
3.2 PERANCANGAN SISTEM	20
3.2.1 Konteks Diagram	20
3.2.2 Data Flow Diagram Level 1	20
3.2.3 Data Flow Diagram Level 2	21

3.2.3.1	Data Flow Diagram <i>Main Game</i>	22
3.2.3.2	Data Flow Diagram Level 2 Proses Administrator.....	22
3.2.3.3	Data Flow Diagram level 2 Proses Server.....	23
3.2.4	<i>Spesifikasi Proses</i>	24
3.2.5	<i>Kamus Data</i>	24
3.3	PERANCANGAN BASIS DATA	25
3.3.1	<i>ER Diagram</i>	25
3.3.2	<i>Struktur Tabel</i>	26
3.4	PERANCANGAN MENU	31
3.4.1	<i>Perancangan Menu Pemain</i>	31
3.4.2	<i>Perancangan Menu Admin</i>	32
3.4.3	<i>Perancangan Menu Guest</i>	32
3.5	ARSITEKTUR SISTEM	33
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	34
4.1	KEBUTUHAN PERANGKAT PENGUJIAN.....	34
4.1.1	<i>Spesifikasi Perangkat Keras</i>	34
4.1.2	<i>Spesifikasi Perangkat Lunak</i>	34
4.2	IMPLEMENTASI MODUL PERANGKAT LUNAK	34
4.3	HASIL PENGUJIAN.....	41
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1	KESIMPULAN	46
5.2	SARAN	46
	DAFTAR PUSTAKA.....	47
	LAMPIRAN A: SCREEN SHOOT HINDIAN ONLINE.....	48
	LAMPIRAN B : PROSES SPESIFIKASI SISTEM HINDIAN ONLINE	49
	LAMPIRAN C : KAMUS DATA SISTEM HINDIAN ONLINE	59