

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Keaslian Penelitian.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Tinjauan Pustaka.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II. LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Aplikasi Permainan MMOG.....	7

2.1.1 Sejarah dan perkembangan.....	7
2.1.2 Pemrograman aplikasi permainan online.....	9
2.2 Arsitektur Komunikasi.....	10
2.3 Protokol Jaringan.....	12
2.4 Round Trip Time.....	13
2.5 Bagan Alir.....	14
2.6 Sistem Koordinat Tiga Dimensi.....	15
2.7 Transformasi Tiga Dimensi.....	16
2.8 Obyek 3D.....	17
2.9 Java.....	18
2.10 JMonkeyEngine.....	19
2.11 XML.....	20
<b>BAB III. ANALISIS DAN RANCANGAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 Analisis Kebutuhan.....	21
3.2 Spesifikasi Aplikasi.....	23
3.3 Rancangan Basis Data.....	23
3.3.1 Entity Relationship Diagram (ERD).....	23
3.3.2 Tabel Basis Data .....	28
3.4 Rancangan Data Flow Diagram (DFD).....	37
3.5 Rancangan State Transition Diagram (STD).....	38
3.5.1 STD WGMMOG.....	39
3.5.2 STD Karakter .....	40
3.5.3 STD Monster .....	41

3.5.4 STD Komunikasi .....	42
3.6 Rancangan Proses.....	42
3.6.1 Proses pada GUI Pembuka.....	42
3.6.2 Proses membaca XML pada GUI Pembuka .....	48
3.6.3 Proses membaca XML yang diterima oleh client pada saat <i>loading level</i> .....	53
3.6.4 Proses membaca XML pada saat berada di dalam permainan ....	55
3.7 Rancangan Tag XML.....	57
3.8 Rancangan Antarmuka Pengguna.....	58
3.8.1 Rancangan Halaman Daftar Server .....	59
3.8.2 Rancangan Halaman Input Alamat Server .....	59
3.8.3 Rancangan Halaman Registrasi .....	60
3.8.4 Rancangan Halaman Login .....	60
3.8.5 Rancangan Halaman Bentuk Karakter .....	61
3.8.6 Rancangan Halaman Permainan .....	61
3.9 Rancangan Data.....	63
3.9.1 Data Model Tiga Dimensi.....	63
3.9.2 Data Bitmap.....	64
BAB IV. IMPLEMENTASI.....	66
4.1 Implementasi Halaman Pembuka.....	66
4.1.1 Halaman Daftar Server.....	66
4.1.2 Halaman Registrasi.....	67
4.1.3 Halaman Login.....	67

4.1.4 Halaman Bentuk Karakter .....	70
4.2 Implementasi Permainan.....	71
4.2.1 Inisialisasi.....	72
4.2.2 Di dalam permainan.....	72
BAB V. ANALISA HASIL.....	85
5.1 Analisa Hasil Pada Server.....	85
5.2 Analisa Hasil Pada Client.....	87
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	88