

TAKARIR

<i>ASCII</i>	(American Standard Code for Information Interchange) merupakan standar kode binary yang biasa dipakai untuk komputer saat ini
<i>Broadcast</i>	Memancarkan atau menyiarkan
<i>Display</i>	Tampilan
<i>DTMF</i>	(Dual Tone Multi Frequency) sinyal yang dihasilkan pada saat kita menekan keypad telepon
<i>Error handling</i>	Penanganan saat sistem error
<i>Frekuensi</i>	Gelombang sinyal
<i>Install</i>	Memasang atau menempatkan file atau program kedalam komputer agar program tersebut dapat dijalankan
<i>Keypad</i>	Tombol pada pesawat telepon
<i>Keyboard</i>	Papan tombol yang berfungsi sebagai alat input pada komputer
<i>Leased line</i>	Jalur sewaan
<i>Msgbox</i>	Perintah pada bahasa pemrograman visual basic yang digunakan untuk menampilkan pesan
<i>Modem</i>	(Modulator-demodulator) Alat yang digunakan untuk merubah sinyal analog menjadi sinyal digital ataupun sebaliknya
<i>PSTN</i>	(Public Switched Telephone Network) jaringan telepon umum
<i>UML</i>	(Unified Modeling Language) notasi grafis yang digunakan untuk membantu pendeskripsian dan perancangan sistem perangkat lunak
<i>User</i>	Pengguna
<i>User interface</i>	Tampilan untuk user
<i>User friendly</i>	Tampilan yang mudah digunakan oleh user

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	x
TAKARIR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR KUTIPAN KODE SUMBER	xvii
1 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Pengembangan Sistem	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
2 BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Teknik Komunikasi	10
2.2 Keypad	11
2.3 Jalur Transmisi	13
2.4 Modem	14
2.4.1 Jenis Modem	17
2.5 Dual Tone Multi Frekuensi (DTMF)	18
3 BAB III ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	20
3.1 Metode Analisis	20
3.2 Analisis Masalah	20
3.3 Hasil Analisis	20
3.3.1 Gambaran umum sistem	20
3.3.2 Kebutuhan perangkat lunak	22
3.3.3 Analisis kebutuhan masukan	22
3.3.4 Analisis kebutuhan keluaran	22
3.3.5 Fungsionalitas yang dikehendaki	22

3.3.6	Kinerja yang harus dipenuhi	23
3.3.7	Antarmuka yang diinginkan	23
4	BAB IV PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK	24
4.1	Metode Perancangan	24
4.2	Hasil Perancangan	24
4.3	Business process model	24
4.4	Diagram use case	25
4.5	Activity diagram	29
4.6	Diagram sequence	31
4.7	Struktur tabel dalam basis data	34
4.7.1	Daftar tabel	34
4.7.2	Relasi antar tabel	36
4.8	Perancangan antar muka	36
4.8.1	Login	36
4.8.2	Menu utama	37
4.8.3	Tampilan saat game sedang di broadcast	38
5	BAB V IMPLEMENTASI	39
5.1	Batasan Implementasi	39
5.1.1	Asumsi yang dipakai	39
5.1.2	Lingkungan pengembangan	39
5.1.3	Bahasa dan kompilator	39
5.1.4	Perangkat lunak yang digunakan	40
5.1.5	Perangkat keras yang digunakan	40
5.2	Implementasi	41
5.2.1	Implementasi antar muka sistem	47
6	BAB VI ANALISIS KINERJA PERANGKAT LUNAK	53
6.1	Dokumentasi Penggunaan Sistem	53
6.2	Analisis Kinerja	53
6.2.1	Login Sistem	53
6.2.2	Setting database peta	54
6.3	Perbandingan dengan sistem lain	56
7	BAB VII PENUTUP	58
7.1	Kesimpulan	58
7.2	Saran	59
	DAFTAR PUSTAKA	60
	LAMPIRAN	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema proses permainan game melalui televisi.....	2
Gambar 1.2	Skema proses permainan game melalui PC dan telepon	3
Gambar 2.1	Spektrum energi untuk isyarat kata dan data	11
Gambar 2.2	Matrik tombol angka	12
Gambar 2.3	(a) Kabel dua kawat dan (b) Kabel koaksial	13
Gambar 2.4	Blok diagram dasar dari sebuah modem.....	18
Gambar 2.5	Gambar telepon dan frekuensi yang dihasilkan tombol	19
Gambar 3.1	Blok diagram.....	21
Gambar 4.1	Business process model	25
Gambar 4.2	Diagram use case sistem seting peta.....	26
Gambar 4.3	Diagram use case sistem broadcast	27
Gambar 4.4	Diagram use case sistem manajemen data pemain.....	28
Gambar 4.5	Diagram use case sistem konfirmasi pemenang.....	29
Gambar 4.6	Diagram activity	31
Gambar 4.7	Diagram sequence set permainan	32
Gambar 4.8	Diagram sequence broadcast.....	32
Gambar 4.9	Diagram sequence manajemen data pemain	33
Gambar 4.10	Diagram sequence konfirmasi pemenang	34
Gambar 4.11	Relasi antar tabel	36
Gambar 4.12	Rancangan form login.....	36
Gambar 4.13	Rancangan form menu utama.....	37
Gambar 4.14	Rancangan form permainan saat dibroadcast.....	38
Gambar 5.1	Menu utama.....	48
Gambar 5.2	Form login.....	48
Gambar 5.3	Form seting peta	49
Gambar 5.4	Form seting input data pemain	50
Gambar 5.5	Form set peta manual.....	50
Gambar 5.6	Form set durasi permainan.....	51

Gambar 5.7	Form set hadiah	51
Gambar 5.8	Tampilan saat game dibroadcast	52
Gambar 6.1	User belum login	54
Gambar 6.2	Login gagal	54
Gambar 6.3	Gambar championship sudah ada.....	55
Gambar 6.4	Pesan jika gambar posisi start lebih dari dua	56
Gambar 6.5	Tampilan game sepak bola.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Rekomendasi ITU-T.....	15
Tabel 2.2	Tabel sinyal dtmf pada pesawat telepon.....	18
Tabel 4.1	Tabel login.....	34
Tabel 4.2	Tabel event.....	35
Tabel 4.3	Tabel player.....	35
Tabel 4.4	Tabel gambar.....	35
Tabel 6.1	Tabel perbandingan sistem.....	57



DAFTAR KUTIPAN KODE SUMBER

Kode Sumber 5.1	Fungsi LineCallBack.....	41
Kode Sumber 5.2	FungsiLineCallStateProc.....	43
Kode Sumber 5.3	Fungsi LineDevStateProc.....	44
Kode Sumber 5.4	Fungsi myInit.....	46

