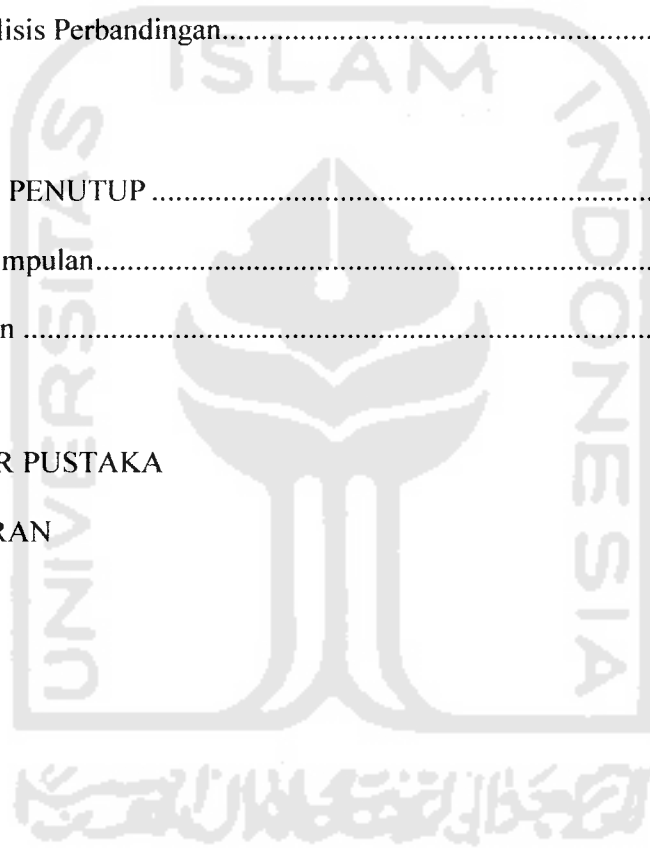


TAKARIR

Sudoku	Jenis permainan logika angka ringan yang dimainkan dengan cara mengisi angka 1-9 pada kotak kosong sehingga semua kotak kosong tersebut terisi semua dengan ketentuan pada masing-masing kolom, baris dan subgrid tidak ada angka yang sama.
Grid	Keseluruhan kotak pada papan permainan yang terdiri dari 9 x 9 kotak.
Subgrid	Bagian dari <i>grid</i> yang terdiri dari 3 x 3 kotak, dimana 3 x 3 <i>subgrid</i> merupakan satu <i>grid</i> .
Gameboard	Papan permainan dimana permainan akan berlangsung.
Beginner	Tingkat kesulitan yang diperuntukkan kepada pemain pemula.
Intermediate	Tingkat kesulitan yang diperuntukkan kepada pemain yang sudah cukup mahir.
Advance	Tingkat kesulitan yang diperuntukkan kepada pemain yang sudah mahir.
Algoritma Backtracking	Algoritma runut-balik. Dimana pencarian solusi suatu permasalahan hanya dengan mempertimbangkan pencarian yang mengarah ke solusi saja.

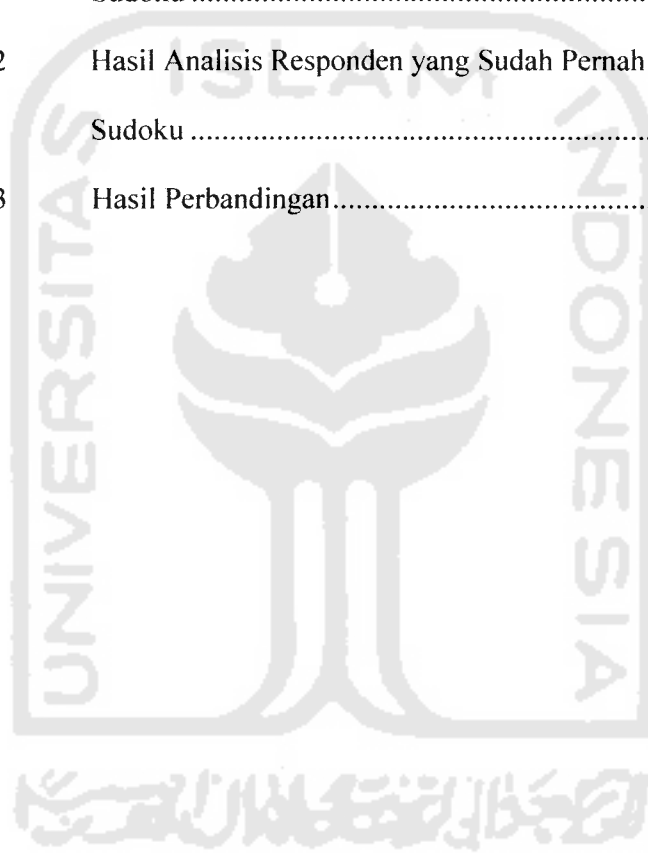
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sejarah Game.....	6
2.1.1 Jenis-jenis Game	8
2.1.2 Sudoku.....	10
2.2 Visual Basic 6.0.....	17
2.3 Microsoft Access	18
2.4 Teori dalam Pembuatan Game	19
BAB III METODOLOGI.....	22
3.1 Analisis Sistem	22
3.2 Hasil Analisis.....	24
3.3 Perancangan Perangkat Lunak	27
3.3.1 Perancangan Diagram Alir (<i>Flowchart</i>).....	27
3.3.2 Perancangan Antarmuka.....	36
3.4 Implementasi Perangkat Lunak	47
3.4.1 Implementasi.....	47
3.4.2 Aturan Permainan	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Hasil Program	59
4.2 Analisis Kinerja Sistem.....	59
4.2.1 Proses pada Halaman Papan Permainan.....	59
4.2.2 Proses pada Halaman Register.....	66

4.2.3 Proses pada Halaman Menu	68
4.3 Pengujian Data Analisis	70
4.4 Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	72
4.4.1 Kelebihan Sistem	72
4.4.2 Kekurangan Sistem	73
4.5 Analisis Perbandingan.....	73
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Analisis Responden yang Belum Pernah Memainkan <i>Game</i> Sudoku	71
Tabel 4.2	Hasil Analisis Responden yang Sudah Pernah Memainkan <i>Game</i> Sudoku	71
Tabel 4.3	Hasil Perbandingan	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Flowchart Sistem	29
Gambar 3.2	Flowchart Pemilihan Papan Permainan	30
Gambar 3.3	Flowchart Proses <i>Undo</i>	30
Gambar 3.4	Flowchart Proses <i>Check</i>	32
Gambar 3.5	Flowchart Proses <i>Hint</i>	33
Gambar 3.6	Flowchart Proses <i>Solve</i>	35
Gambar 3.7	Flowchart Proses Registrasi	36
Gambar 3.8	Rancangan Antarmuka Main Menu	37
Gambar 3.9	Rancangan Antarmuka Pemilihan Type Grid	38
Gambar 3.10	Rancangan Antarmuka Papan Permainan 4 x 4	39
Gambar 3.11	Rancangan Antarmuka Papan Permainan 6 x 6	40
Gambar 3.12	Rancangan Antarmuka Papan Permainan 9 x 9	42
Gambar 3.13	Rancangan Antarmuka Menu	43
Gambar 3.14	Rancangan Antarmuka Top Score	44
Gambar 3.15	Rancangan Antarmuka Register	45
Gambar 3.16	Rancangan Antarmuka How To Play	46
Gambar 3.17	Rancangan Antarmuka Credit	46
Gambar 3.18	Halaman Main Menu	49
Gambar 3.19	Halaman Pilih Grid	50
Gambar 3.20	Halaman papan permainan 4 x 4	51