

ABSTRAKSI

Yeni Azizah, 50407904

**PEMBUATAN GAME DORONG KOTAK MENGGUNAKAN J2ME
DENGAN EDITOR NETBEANS**

PI. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas
Gunadarma, 2010

Kata Kunci : Mobile application, Game, dan J2ME

(xiv + 65 + lampiran)

Dorong Kotak merupakan permainan dimana kotak yang ada akan di dorong pada kotak kosong yang sudah tersedia. Permainan Dorong Kotak ini merupakan sebuah permainan yang sederhana yang dapat mengasah kemampuan berpikir. Dengan perkembangan aplikasi permainan untuk ponsel yang ada pada zaman sekarang sangat membantu kita untuk membuat sebuah aplikasi permainan. Permainan Dorong Kotak ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman J2ME dan wireless Toolkit 2.5.2, dan juga akan dibahas bagaimana tahap-tahap pembuatan permainan Dorong Kotak pada ponsel. Permainan Dorong Kotak ini hanya dapat dijalankan pada handphone yang didukung oleh java MicroEdition-Profile 2.0 (MIDP 2.0). Pembuatan permainan Dorong Kotak ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi permainan menggunakan J2ME yang akan diimplementasikan pada ponsel.

Dalam pembuatan aplikasi permainan Dorong Kotak ini yang dibutuhkan untuk memudahkan pembuatan aplikasi adalah rancangan Input/Output, struktur navigasi yang digunakan, flowchart, serta coding program yang akan digunakan untuk dapat melakukan implementasi atau uji coba pada ponsel untuk dapat mengetahui apakah program yang dibuat sukses atau tidak.

Aplikasi *game* Dorong Kotak ini hanya bisa dijalankan pada *handphone* yang didukung oleh MIDP 2.0. Uji coba aplikasi *game* DorongKotak ini telah sukses dilakukan pada *handphone* Nokia tipe 5320 Xpress Music. Aplikasi *game* DorongKotak ini masih perlu dikembangkan lagi untuk mencapai hasil yang memuaskan. Misalnya dengan menambahkan efek suara pada aplikasi ini akan menjadikan *game* ini lebih menarik.

Daftar Pustaka(2000–2009)