

ABSTRAKSI

PRATIWI AYU NINGSIH, 50407661

APLIKASI PERMAINAN PUSH PUZZLE MENGGUNAKAN J2ME

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

Kata Kunci : Aplikasi, Permainan, J2ME

(xiii+47+LM-XLIV)

Perkembangan teknologi komunikasi berkembang begitu cepat khususnya untuk komunikasi bergerak. Salah satunya adalah telepon genggam (handphone). Awalnya hanya digunakan sebagai alat komunikasi, Namun seiring dengan perkembangan zaman, kini telepon seluler berubah menjadi alat yang serba guna dengan berbagai fitur dan model yang sangat beragam, seperti aplikasi (agenda, kalender, alarm, calculator dan lain sebagainya), multimedia (audio player, video player, camera dan recording) sampai dengan fitur yang di gunakan untuk browsing melalui internet dengan fasilitas GPRS, 3G sampai dengan fasilitas yang paling tercanggih untuk sekarang ini.

Pada tulisan ilmiah ini, penulis membahas tentang pembuatan *game push puzzle* atau *dorong kotak* untuk aplikasi yang berbasis perangkat mobile dengan menggunakan J2ME. Tahapan – tahapan yang digunakan dalam membuat aplikasi *game push puzzle* yaitu pembuatan flowchart, pengkodean program, implementasi dan pengujian dengan menggunakan emulator, serta spesifikasi minimum komputer yang digunakan.

Dengan adanya aplikasi permainan ini, diharapkan dapat membantu pengguna sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh atau bosan.

Daftar Pustaka (2007-2009)