

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II STUDI PUSTAKA	9
2.1 State of The Art	9
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Game	15
2.2.2 Pengertian Android	17
2.2.3 Random Number Generator (RNG).....	18
2.2.4 Algoritma <i>Linear Congruential Generator</i> (LCG).....	18
2.2.5 Game Development Life Cycle (GDLC).....	20
2.2.6 Unity.....	21
2.2.7 UML.....	23
2.2.8 Pengujian Aplikasi	27

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	29
3.1 <i>Concept Design</i>	29
3.1.1 Analisis masalah.....	29
3.1.2 Fungsi Utama Sistem	30
3.1.2 Karakteristik pengguna	30
3.1.3 Kebutuhan perangkat minimal pengguna	31
3.1.4 Arsitektur Sistem.....	31
3.1.5 Pemodelan sistem.....	32
3.1.6 Skema Game	41
4.1.3 Storyboard.....	41
3.2 <i>Development</i>	51
3.2.2 Game Assets.....	51
3.2.2 Algoritma Linear Congruential Generator (LCG)	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	61
4.1 <i>Devloymnt</i>	61
4.1.1 Implementasi	61
4.1.2 Implementasi antar muka	62
4.1.3 Implementasi kode Algoritma.....	72
4.1.4 Pengujian fungsionalitas sistem	72
4.1.5 Pengujian Sistem.....	74
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87