

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Pembatasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan .....	2
1.5. Metodologi Penelitian .....	3
1.6. Manfaat .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Tinjauan Pustaka .....	6
2.2. <i>Game</i> .....	6
2.2.1. Pengertian <i>Game</i> .....	7
2.2.2. Sejarah Singkat Perkembangan <i>Game</i> .....	7
2.2.3. Pengaruh Bermain <i>Game</i> .....	7
2.2.4. Jenis-Jenis dan Tipe <i>Game</i> .....	9
2.3. OOP ( <i>Object Oriented Programming</i> ).....	10
2.3.1. Karakteristik OOP .....	11
2.4. Algoritma <i>Linear Congruential Generator</i> .....	12
2.5. <i>Framework LibGDX</i> .....	14

### **BAB III PERANCANGAN SISTEM**

3.1.	Analisa Sistem.....	16
3.2.	Analisa Kebutuhan Sistem .....	16
3.2.1.	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	16
3.2.2.	Analisa Kebutuhan Non-Fungsional.....	17
3.3.	Deskripsi Sistem .....	18
3.4.	Perancangan Sistem .....	19
3.4.1.	Desain Sistem.....	19
3.4.2.	Desain Antarmuka.....	34

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

4.1.	Implementasi Sistem .....	42
4.1.1.	Implementasi Persiapan Pengkodean.....	42
4.1.2.	Implementasi Pembuatan Project .....	45
4.1.3.	Struktur Folder LibGDX .....	49
4.1.4.	Implementasi Algoritma.....	51
4.1.5.	Implementasi Aplikasi dan Antarmuka .....	60
4.2.	Pengujian Sistem.....	66
4.2.1.	Tujuan Pengujian.....	66
4.2.2.	Lingkungan Pengujian .....	66
4.2.3.	Hasil Pengujian.....	67
4.2.4.	Pengujian Algoritma .....	70

### **BAB V PENUTUP**

5.1.	Kesimpulan .....	72
5.2.	Saran.....	72

Daftar Pustaka