

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	6
2.2.1 Android	6
2.2.2 Sensor Accelerometer.....	7

2.2.3	Teori dan Cara Kerja Sensor Accelerometer...	8
2.2.4	Game Maker	10
2.2.5	Game Maker Language	11
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		14
3.1	Analisis	14
3.1.1	Analisis Aplikasi Permainan Labirin	15
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	16
3.1.3	Kebutuhan Perangkat Keras	16
3.2	Perancangan Sistem	16
3.2.1	Flowchart Sistem Permainan.....	17
3.3	Rancangan Antarmuka	19
3.3.1	Tampilan <i>Form</i> Utama	19
3.3.2	Tampilan <i>Form</i> Tampilan Pilih Tingkat.....	19
3.3.3	Tampilan <i>Form</i> Tampilan Arena	20
3.3.4	Tampilan Form Bantuan.....	20
3.3.5	Elemen Permainan Labirin.....	21
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM		24
4.1	Implementasi Sistem	24
4.1.1	Level	24
4.1.2	Objek Bola	25
4.1.3	Lubang	26
4.1.4	Sensor Accelerometer	27
4.2	Pengujian Sistem	29
4.3	Pembahasan Sistem	33

4.3.1	Gameplay	34
4.3.2	Kelebihan Aplikasi	35
4.3.3	Kekurangan Aplikasi	36
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1	Kesimpulan	37
5.2	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Sensor Accelerometer pada Smartphone.....	8
Gambar 2.2	Sumbu Sensor Accelerometer.....	9
Gambar 3.1	Flowchart Gameplay.....	18
Gambar 3.2	Rancangan Form Utama.....	19
Gambar 3.3	Rancangan Pilih Tingkat.....	20
Gambar 3.4	Rancangan Form Tampilan Arena.....	20
Gambar 3.5	Rancangan Form Bantuan	21
Gambar 3.6	Bola	21
Gambar 3.7	Jebakan	21
Gambar 3.8	Lubang	22
Gambar 3.9	Bantuan	22
Gambar 4.1	Level	24
Gambar 4.2	Objek Bola	25
Gambar 4.3	Objek Lubang Finish	27
Gambar 4.4	Posisi Dan Kecepatan Objek Bola	28
Gambar 4.5	Game TiltMaze	30
Gambar 4.6	Tampilan Scoring Permainan Labirin	35
Gambar 4.7	Tampilan Scoring Game TiltMaze	35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Gambar Arena	
	22