

DAFTAR ISI

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

2.2.1	Metode CollidesWith	7
2.2.2	Implementasi Metode CollidesWith	8
2.2.3	Sensor Accelerometer.....	9
2.2.4	Implementasi Sensor Accelerometer.....	12
2.2.5	Library AndEngine	13
2.2.6	Implementasi Random.....	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		17
3.1	Analisis Sistem	17
3.1.1	Kebutuhan Input.....	19
3.1.2	Kebutuhan Input dan Output	20
3.1.3	Perangkat Keras	22
3.1.4	Perangkat Lunak	22
3.2	Perancangan Sistem	23
3.2.1	Usecase Diagram	23
3.2.2	Class Diagram	24
3.2.3	Activity Diagram	25
3.2.4	Sequence Diagram	26
3.2.5	Flowchart Diagram	27
3.3	Rancangan Tampilan	28
3.3.1	Rancangan Awal	28

3.3.2 Rancangan Tampilan Layar Bantuan	29
3.3.3 Rancangan Tampilan Layar Permainan	30
3.3.4 Game Play	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....	35
4. 1 Implementasi Sistem	35
4.1.1 Splash Screen	35
4.1.2 Menu Utama	36
4.1.3 Sub Menu Main.....	38
4.1.4 Sub Menu Nilai	40
4.1.5 Sub Menu Pengaturan	41
4.1.6 Sub Menu Bantuan.....	43
4. 2 Pembahasan Sistem	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
5. 1 Kesimpulan.....	45
5. 2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kecoa dan Tikus Bertabrakan.....	8
Gambar 2.2 Potongan Kode Kecoa dan Tikus Bertabrakan.....	9
Gambar 2.3 Sumbu X, Y dan Z Pada Device	9
Gambar 2.4 Contoh Kode Sensor Akselerometer	10
Gambar 2.5 Potongan Implementasi Sensor Akselerometer.....	13
Gambar 2.6 Potongan Kode Kecoa Muncul Bergantian Random....	15
Gambar 2.7 Potongan Kode Arah Gerakan Kecoa Sesuai Level.....	16
Gambar 3.1 Usecase Diagram	23
Gambar 3.2 Class Diagram.....	24
Gambar 3.3 Activity Diagram	25
Gambar 3.4 Sequence Diagram	26
Gambar 3.5 Flowchart Program	27
Gambar 3.6 Tampilan Awal	28
Gambar 3.7 Program Splash Screen	29
Gambar 3.8 Menu Bantuan.....	29
Gambar 3.9 Program Tampilan Menu Bantuan	30
Gambar 3.10 Tampilan Rancangan Permainan	30
Gambar 3.11 Program Tikus Digerakkan Dengan Akselerometer ..	31

Gambar 3.12 Program Arah dan Kecepatan Pergerakan Kecoa.....	31
Gambar 4.1 Splash Screen.....	35
Gambar 4.2 Program Splash Screen	36
Gambar 4.3 Menu Utama	36
Gambar 4.4 Program Tampilan Menu Utama	37
Gambar 4.5 Program Jika Device Tidak Mendukung Permainan....	38
Gambar 4.6 Popup Window Isi Nama Pemain	39
Gambar 4.7 Program Tampilan Menu Isikan Nama Pemain	39
Gambar 4.8 Tampilan Tingkatan Nilai	40
Gambar 4.9 Program Tampilan Nilai	41
Gambar 4.10 Tampilan Pengaturan	41
Gambar 4.11 Program Tampilan Pengaturan	42
Gambar 4.12 Tampilan Bantuan.....	43
Gambar 4.13 Program Tampilan Bantuan.....	40

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 2.1	11
Persamaan 2.2	11