

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Batasan Masalah	2
BAB 2 ANALISIS DAN PERANCANGAN	3
2.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	3
2.2 Sistem Pendukung.....	3
2.2.1 Sistem Perangkat Lunak	3
2.2.2 Sistem Perangkat Keras.....	4
2.2.3 Perangkat Mobile (Device)	4
2.3 Rancangan.....	4
2.3.1 Rancangan Halaman Utama	5
2.3.2 Rancangan Halaman Help	6

2.3.3 Rancangan Halaman About	7
2.3.4 Rancangan Halaman Level	8
2.3.5 Rancangan Halaman Tutorial	9
2.3.6 Rancangan Halaman Game Play	10
2.3.7 Rancangan Halaman Game Over.....	11
 BAB 3 IMPLEMENTASI	12
3.1 Cara Kerja Sistem	12
3.1.1 Pengertian Kelas Config.lua	12
3.2 Alur Jalanya Program	13
3.2.1 Main.lua	13
3. 2.2 Memanggil Kelas Start.lua.....	14
3.2.3 Memanggil Kelas Level.lua.....	14
3.2.4 Memanggil Kelas Game1.lua	15
3.2.5 Memanggil Kelas Game2.lua	16
3.2.6 Memanggil Kelas Game3.lua	17
3.2.7 Pemanggilan GameOver	19
3.2.8 Halaman Game Over	19
3.3 Cara Menjalankan Program / Aplikasi.....	21
3.4 Halaman Utama	21
3.4.1 Tombol Help.....	22
3.4.2 Tombol About.....	23
3.4.3 Halaman Level	24
3.4.4 Halaman Tutorial.....	27
3.4.5 Halaman Game Play	27

3.4.6	Halaman Game Over	28
-------	-------------------------	----

BAB 4 PENUTUP 30

4.1	Kesimpulan.....	30
-----	-----------------	----

4.2	Saran	30
-----	-------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.1 Rancangan Halaman Utama.....	5
Gambar 2.3.2 Rancangan Halaman Help	6
Gambar 2.3.3 Rancangan Halaman About	7
Gambar 2.3.4 Rancangan Halaman Level.....	8
Gambar 2.3.5 Rancangan Halaman Tutorial	9
Gambar 2.3.6 Rancangan Halaman Game Play	10
Gambar 2.3.7 Rancangan Halaman Game Over	11
Gambar 3.4 Halaman Utama.....	21
Gambar 3.4.1 Halaman Help.....	22
Gambar 3.4.2 Halaman About.....	23
Gambar 3.4.3 Halaman Level.....	24
Gambar 3.4.4 Halaman Tutorial.....	27
Gambar 3.4.5 Halaman Game Play.....	28
Gambar 3.4.6 Halaman Game Over.....	29