

## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
INTISARI .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Ruang Lingkup .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5

2.2	Dasar Teori .....	6
2.2.1	Game .....	6
2.2.2	Game Breakout .....	6
2.2.3	Android .....	7
2.2.4	Accelerometer .....	8
2.2.5	Android Development Tools (ADT) .....	9
2.2.6	Java.....	9
2.2.7	UML (Unified Modelling Language) .....	10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....		11
3.1	Analisis Sistem .....	11
3.1.1	Analisis Pengembangan Game Breakout ...	11
3.1.2	Kebutuhan Input .....	12
3.1.3	Kebutuhan Proses .....	12
3.1.4	Kebutuhan Output .....	12
3.1.5	Spesifikasi Perangkat Lunak .....	13
3.1.6	Spesifikasi Perangkat Keras .....	13
3.2	Perancangan Sistem .....	13
3.2.1	Use Case Diagram .....	13
2.2.2	Sequence Diagram .....	15
2.2.3	Activity Diagram .....	18
2.2.4	Class Diagram .....	20

3.3	Rancangan Antar Muka .....	21
3.3.1	Rancangan Tampilan Menu .....	22
3.3.2	Rancangan Tampilan Permainan .....	23
3.3.3	Rancangan Tampilan Hasil Permainan .....	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM .....		25
4.1	Implementasi Sistem .....	25
4.1.1	Menu Utama .....	25
4.1.2	Pilih Level .....	26
4.1.3	Nilai Tertinggi.....	28
4.1.4	Permainan .....	29
4.1.5	Hasil Permainan .....	36
4.1.6	Menyimpan Nilai Tertinggi.....	38
4.2	Pembahasan Sistem .....	39
4.2.1	Menu Utama .....	39
4.2.2	Pilih Level .....	40
4.2.3	Nilai Tertinggi.....	40
4.2.4	Permainan .....	41
4.2.5	Hasil Permainan .....	45
4.2.6	Menyimpan Nilai Tertinggi.....	46
4.2.7	Pengujian Menggunakan Angket Kuesioner	46

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1 Kesimpulan .....	48
5.2 Saran .....	49
DAFTAR PUSTAKA .....	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Sumbu Sensor Accelerometer .....	8
Gambar 3.1 Use Case Diagram Game Breakout .....	14
Gambar 3.2 Sequence Diagram menjalankan aplikasi .....	15
Gambar 3.3 Sequence Diagram menu main .....	16
Gambar 3.4 Sequence Diagram menu nilai .....	16
Gambar 3.5 Sequence Diagram menu petunjuk .....	17
Gambar 3.6 Sequence Diagram bermain game Breakout ....	17
Gambar 3.7 Activity Diagram aplikasi game Breakout.....	18
Gambar 3.8 Activity Diagram permainan Breakout .....	19
Gambar 3.9 Activity Diagram menggerakkan Paddle .....	20
Gambar 3.10 Class Diagram Game Breakout .....	21
Gambar 3.11 Rancangan Antar muka halaman menu.....	22
Gambar 3.12 Rancangan Antar muka permainan .....	23
Gambar 3.13 Rancangan Antar muka hasil permainan .....	24
Gambar 4.1 Tampilan Home .....	25
Gambar 4.2 Tampilan Pilihan Level .....	27
Gambar 4.3 Tampilan Nilai Tertinggi .....	28

Gambar 4.4 Tampilan Permainan masing-masing Level .....	29
Gambar 4.5 Gerakan Paddle Berdasarkan Kemiringan .....	32
Gambar 4.6 Tampilan Hasil Permainan .....	37

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3.1 Keterangan rancangan antar muka permainan .....	23
Tabel 4.1 Value sensor dan gerakan Paddle .....	32
Tabel 4.2 Penilaian Permainan .....	35
Tabel 4.3 Hasil pengujian menggunakan kuesioner .....	47