**DAFTAR ISI**

**Hal**

**HALAMAN JUDUL i**

**HALAMAN PENGESAHAN ii**

**HALAMAN PERSEMBAHAN iii**

**MOTTO........................................................................................................ iv**

**KATA PENGANTAR v**

**DAFTAR ISI................................................................................................ vii**

**DAFTAR GAMBAR x**

**BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Tujuan 2

1.3 Batasan Masalah 2

**BAB 2 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

2.1 Analisis Sistem 4

2.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 5

2.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 5

2.2 Perancangan Sistem 6

2.2.1 Tahap Desain 6

2.2.2 Skenario Gambar 7

2.2.3 Flowchart 9 2.2.4 Rancangan Input 11

a. Rancangan Menu Utama 12

b. Rancangan Menu Game 12

c. Rancangan Menu Pemilihan Game Dan Pengisian Nama 13

d. Rancangan Menu Tunggu *(Preloader)* 14

e. Rancangan Menu Help 14

2.4 Rancangan Output 15

a. Rancangan Keluaran Pesan Menang *(Tampilan Ending1)* 15

b. Rancangan Keluaran Pesan Kalah *(Tampilan Ending2)* 16

**BAB 3 IMPLEMENTASI**

3.1 Penjelasan Implementasi 18

3.2 Implementasi 19

3.2.1 Halaman Menu Utama ................................................................ 20

3.2.2 Halaman Menu Game ................................................................. 21

3.2.3 Halaman Menu Jenis Game dan Pengisian Nama Pemain......... 22

3.2.4 Halaman Menu Tunggu *(Preloader)* ........................................... 24

3.2.5 Halaman Permainan Balap Mobil ................................................ 25

3.2.6 Halaman Menu Help .................................................................... 34

3.2.9 Halaman Keluaran Pesan Menang (Tampilan *Ending1*) .............. 34

3.2.10 Halaman Keluaran Pesan Kalah (Tampilan *Ending2*) ................. 36

3.2.11 Halaman Keluaran Pesan menang (Tampilan *Ending3*) ............. 37

**BAB 4 PENUTUP**

4.1 Kesimpulan 38

4.2 Saran 39

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**