

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
INTISARI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
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 Bola Labirin	6
2.2.2 Android	7
2.2.3 AndEngine	8
2.2.4 Game	9
2.2.5 UML	9
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	13
3.1 Analisis Sistem	13
3.1.1 Peraturan Game Bola Labirin	13
3.1.2 Kebutuhan Input dan Output	14
3.1.3 Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras	14
3.2 Perancangan Sistem	15
3.2.1 Diagram Use Case	15
3.2.2 Diagram Kelas	18
3.2.3 Diagram Sekuensial	19
3.2.4 Diagram Aktifitas	22

3.2.5 Rancangan Tampilan Antar Muka	23
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	27
4.1 Implementasi Sistem	27
4.1.1 Implementasi AndEngine	27
4.1.2 Implementasi Gerakan Pemain	31
4.1.3 Implementasi Memuat Level Dari XML	32
4.1.4 Implementasi Pendeteksi Benturan	33
4.2 Pembahasan Sistem	34
4.2.1 Pengujian Menggunakan Perangkat Android...	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Bola Labirin	6
Gambar 3.1 Diagram Use Case Bola Labirin	16
Gambar 3.2 Diagram Kelas Bola Labirin	18
Gambar 3.3 Diagram Sekuensial memulai permainan	20
Gambar 3.4 Diagram Sekuensial memainkan permainan	21
Gambar 3.5 Diagram Aktifitas menyimpan nilai	22
Gambar 3.6 Tampilan antarmuka menu utama	23
Gambar 3.7 Tampilan antarmuka menu pemilihan level	24
Gambar 3.8 Tampilan antarmuka permainan	25
Gambar 3.9 (a)Tampilan antarmuka permainan berakhir <i>level failed</i> , (b)Tampilan antarmuka permainan berakhir <i>level complete</i>	26
Gambar 4.1 AndEngine Life Cycle	30
Gambar 4.2 Struktur Scene	30
Gambar L2.1 (a) Screenshot Menu Utama, (b) ScreenShot Menu Pemilihan Level, (c) SceenShot Menu Pengaturan lampiran 3	

Gambar L2.2 (a) Screenshot Tunda Permainan, (b) Screenshot
Permainan Berjalan lampiran 3

Gambar L2.3 (a) Screenshot Level Gagal, (b) Screenshot Level
Berhasil lampiran 3

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Antar Aplikasi	5
---	---