

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v1</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	1
1.3. Tujuan.....	1
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Dalam Penulisan Buku Tugas Akhir .....	2
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1 <i>Unity3D</i> .....	4
2.2 <i>Visual Studio</i> .....	5
2.3 <i>C#</i> .....	6
2.4 Permainan Panahan .....	6
2.5 <i>Pseudo Random Number Generators</i> .....	8
2.6 <i>Blum-Blum Shub</i> .....	9
2.7 <i>WebGL</i> .....	10

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
3.1. Perancangan .....	12
3.2. Analisa.....	13
3.3. Pengujian.....	13
3.3.1. Pemetaan .....	13
3.3.2. Menerapkan <i>Dynamic Difficulty Adjustment</i> .....	14
3.3.2.1 Perancangan Parameter <i>Input DDA</i> .....	15
3.3.2.1 Perancangan Parameter <i>Output DDA</i> .....	16
3.4. Penerapan Metode Blum-Blum Shub .....	17
3.4.1 Perancangan Parameter <i>Input Blum-Blum Shub</i> .....	17
3.4.2 Perancangan Parameter <i>Output Blum-Blum Shub</i> .....	18
3.5. Build <i>Unity</i> ke Web.....	19
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>23</b>
4.1. Skenario Pengujian.....	23
4.2. Implementasi Metode BBS ke Unity .....	26
4.3. Hasil Pengujian .....	27
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>29</b>
4.1. Kesimpulan.....	29
4.1. Saran.....	29
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>30</b>