

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Tujuan.....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
1.5 Sistematika Penulisan TA .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 <i>Game</i> .....	5
2.2 Virtual Reality .....	5
2.3 Objek Dimensi tiga.....	7
2.4 Pseudorandom Number Generator .....	7
2.5 <i>Unity3d</i> .....	8
2.6 Sejarah <i>Unity3d</i> .....	9

2.7 C# .....	11
2.8 Permuted Congruential Generator .....	11
2.9 Procedural Content Generator (PCG).....	12
2.10 Standar Deviasi.....	13
2.11 <i>Mean</i> .....	14
2.12 <i>Median</i> .....	14
2.13 <i>Standard Error</i> .....	14
2.14 <i>Sample Variance</i> .....	15
2.15 AABBs ( <i>axis-aligned bounding boxes</i> ) <i>Collision detection</i> .....	15
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>18</b>
3.1 Pemodelan Sistem.....	18
3.1.1 Studi literatur .....	18
3.1.2 Perancangan sistem.....	18
3.1.3 Implementasi sistem .....	18
3.2 Desain Sistem .....	19
3.2.1 Gambaran umum sistem .....	19
3.2.2 Diagram Konteks .....	21
3.2.3 UML .....	21
3.3 Penerapan Algoritma Permuted Congruential Generator .....	30
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>39</b>
4.1 Implementasi.....	39
4.2 Skenario Pengujian .....	39
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>49</b>
5.1 SIMPULAN.....	49

5.2 SARAN..... 49

**DAFTAR PUSTAKA..... 50**