

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Sistematika Dalam Penulisan Buku Tugas Akhir.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Permainan Panahan.....	5
4.2.1 Teknik Dasar Panahan.....	6
4.2.2 Peralatan Panahan.....	8
2.2 Pseudo Random Number Generator	12
2.3 Well Equidistributed Long-Period Linear	12
2.4 Tools	13
2.4.1 Visual studio.....	13
2.4.2 Unity 3D	14
2.4.3 WebGL	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	16
3.1 Gambaran Umum.....	16
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	16

3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	17
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	17
3.2.3	Kebutuhan Pengguna.....	18
3.3	Perancangan Sistem	18
3.3.1	Menerapkan Dynamic Difficulty Adjustment.....	19
3.3.2	Perancangan Parameter <i>Input</i> DDA	20
3.3.3	Perancangan Parameter <i>Output</i> DDA.....	21
3.4	Flowchart Permainan Panahan	23
3.5	Pemetaan.....	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		27
4.1.	Skenario Pengujian	27
4.1.1	Mengubah Jumlah Seed.....	27
4.1.2	Mengubah lompatan pada Algoritma	28
4.1.3	Pembuatan Awan.....	29
4.2.	Hasil Pengujian.....	30
4.2.1	Hasil Pengujian Pertama	30
4.2.2	Hasil Pengujian kedua	31
4.2.3	Hasil Pengujian Ketiga.....	31
4.2.4	Pengaruh Kecepatan Target Terhadap <i>Score</i>	32
4.3.	Implementasi.....	33
4.3.1	Pergerakan Pada Target.....	33
4.3.2	Pergerakan Awan	34
4.4.	Analisis Hasil.....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		36
DAFTAR PUSTAKA		37