

Daftar Isi

Abstrak	i
Abstract	ii
Lembar Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Istilah	ix
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah	2
1.6 Pembagian Tugas Anggota	3
BAB II DASAR TEORI	5
2.1 Kelereng	5
2.1.1 Jenis Jenis Permainan Kelereng	5
2.1.2 Jenis Jenis Kelereng.....	6
2.2 Desktop Application.....	7
2.3 Leap Motion	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	10
3.1 Analisis Sistem.....	10
3.2 Analisis Kebutuhan Aplikasi	11
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	11
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	11
3.3 Perancangan Sistem.....	12
3.3.1 Use Case Diagram.....	12
3.3.1.1 Skenario Usecase	13
3.3.1.1.1 Skenario Mengambil Object Kelereng	13
3.3.1.1.2 Skenario Usecase Menembak Object Kelereng	14
3.3.1.1.3 Skenario Usecase Rubah Permainan ke Mode Gundu.....	15

3.3.1.2.4 Skenario Usecase Rubah Permainan ke Mode Latihan.....	15
3.3.1.2.5 Skenario Usecase Rubah Permainan ke Mode Kejar Waktu.....	16
3.3.1.2.6 Skenario Usecase Lihat Tentang Pembuat Game	17
3.3.1.2.7 Skenario Usecase Lihat Tentang Panduan Penggunaan	17
3.3.2 Activity Diagram	18
3.3.2.1 Mengambil Object Kelereng	18
3.3.2.2 Menembakan Object Kelereng	19
3.3.2.3 Merubah Permainan ke Mode Gundu	20
3.3.2.4 Merubah Permainan ke Mode Latihan	21
3.3.2.5 Melihat Tentang Pembuat Game	22
3.3.2.6 Melihat Tentang Panduan Penggunaan	23
3.4 Perancangan Antarmuka.....	24
3.4.1 Perancangan Antarmuka Utama.....	24
3.4.2 Perancangan Antarmuka Mode	24
3.4.3 Perancangan Antarmuka About Us	25
3.4.4 Perancangan Antarmuka Help	25
3.5 Game Design	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	29
4.1 Implementasi Antarmuka.....	29
4.1.1 Tampilan Menu Utama.....	29
4.1.2 Tampilan Menu Mode.....	30
4.1.3 Tampilan Menu About Us	30
4.1.4 Tampilan Menu Help	31
4.2 Struktur Kode	31
4.3 Pengujian.....	31
4.3 Hasil Pengujian	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN : Data Tester.....	41