

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Pseudorandom Number Generator (PRNG)</i>	6
2.2 <i>Combined Linear Congruential Generator (CLCG)</i>	6
2.3 Persamaan, Algoritma, dan <i>Pseudocode</i> pada <i>CLCG</i>	7
2.4 <i>Unity Game Development</i>	10
2.5 Bahasa Pemrograman C#	11
2.6 <i>Google SketchUp</i>	11

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN SISTEM	12
3.1 Perancangan	12
3.1 Analisa.....	13
3.3 Pengujian	13
3.2.1 Perancangan Lingkungan (<i>Environment</i>)	13
3.2.2 Penerapan Algoritma Pseudorandom Number Generator (PRNG) .	15
3.2.3 Perancangan Algoritma CLCG	17
3.2.4 Uji Coba	17
3.4 <i>Class Diagram</i>	18
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA	21
4.1 Skenario Pengujian.....	21
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	23
5.1 Kesimpulan	23
5.2 Saran	23

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Tampilan Fitur-Fitur Unity Learn	10
Gambar 2.2 Gambar Tampilan Fitur Utama pada Unity	11
Gambar 2.3 Gambar <i>Website</i> daripada <i>SketchUp</i>	12
Gambar 3.1 Diagram Alir Perancangan Proyek Penelitian	13
Gambar 3.2 Foto Gedung Perkuliahan Teknik (Gedung N) Universitas Telkom .	14
Gambar 3.3 (a) Foto Gedung N dari Sudut Kiri	15
Gambar 3.3 (b) Foto Gedung N dari Sudut Kanan	15
Gambar 3.4 Desain <i>Plane Generator</i> yang Dibuat Sebagai Pondasi Objek Generator	11
Gambar 3.5 Class Diagram Sistem	19
Gambar 2.2 Gambar Tampilan Fitur Utama pada Unity	11

DAFTAR SINGKATAN

CLCG = *Combined Linear Congruential Generator*

LCG = *Linear Congruential Generator*

PCG = *Procedural Content Generator*

PRNG = *Pseudo-Random Number Generator*

VR = *Virtual Reality*

3D = *Tiga Dimensi*

AI = *Artificial Intelligence*