

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	v1
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
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

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
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
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	23
4.1. Skenario Pengujian.....	23
4.2. Implementasi Metode BBS ke Unity	26
4.3. Hasil Pengujian	27
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	29
4.1. Kesimpulan.....	29
4.1. Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	30