

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PRAKARTA	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistem Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Rancang Bangun	5
2.2 Game	5
2.3 Pahlawan	7
2.4 Lampung	7
2.5 Android	8
2.6 Multimedia	10
2.7 Software Pendukung	10

2.8 Metode game development life cycle	12
2.9 Unified Modeling Language	14
2.10 Peneliti Terdahulu	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Metode Penelitian.....	19
3.2 Jenis Penelitian.....	19
3.3 Game Development Life Cycle	20
3.4 Pengumpulan Data	21
3.5 Intiation	21
3.6 Pre-Production.....	22
3.7 Production	28
3.8 Penerapan Algoritma Shuffle Random	29
3.9 Testing.....	30
3.10 Beta	31
3.11 Relase	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	32
4.2 Implementasi	32
4.3 Testing.....	37
4.4 Beta	41
4.5 Relase	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	46