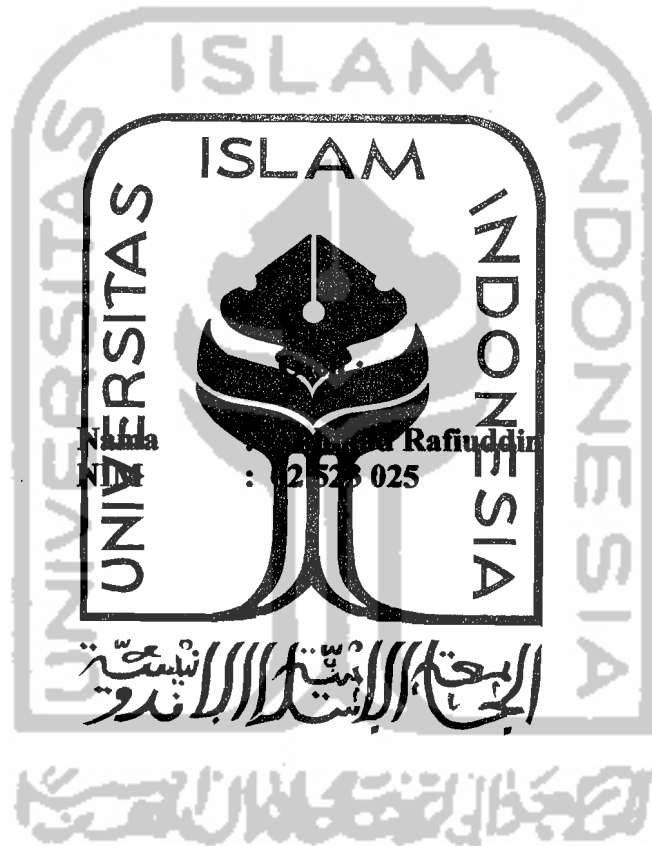


**LEMBAR PENGESAHAN**

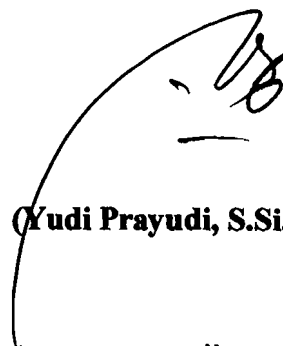
**MEMBANGUN APLIKASI *GAME PUZZLE RUBIK CUBE*  
TIGA DIMENSI**

**TUGAS AKHIR**



**Yogyakarta, Oktober 2008**

**Pembimbing**

  
**(Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom) <sup>xvi/66</sup>**

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**

**MEMBANGUN APLIKASI GAME PUZZLE RUBIK CUBE  
TIGA DIMENSI**

**TUGAS AKHIR**

Oleh :

Nama : Akhmad Rafiuddin  
NIM : 02 523 025

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, Desember 2008

Tim Penguji

Irving Vitra P, S.T

Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Islam Indonesia



Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom

## LEMBAR KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Akhmad Rafiuddin

NoMhs : 02 523 025

Tugas Akhir dengan Judul:

### **MEMBANGUN APLIKASI GAME PUZZLE RUBIK CUBE TIGA DIMENSI**

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil kerja saya pribadi, adapun ide dari beberapa algoritmanya pada pemrograman ini merupakan ide saya sendiri dan ada beberapa yang merupakan hasil inspirasi dari beberapa aplikasi yang sudah ada. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil kerja saya maka saya bersedia menanggung resiko dan konsekuensinya.

Yogyakarta, Desember 2008

Yang Membuat Pernyataan

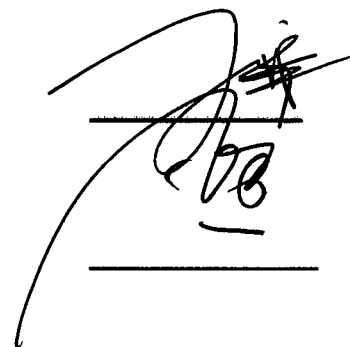


**Akhmad Rafiuddin**

**Saksi-saksi**

**Irving Vitra P, S.T**

**Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom**



*mendukungku selama ini*

*Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk orang tuaku, dan semua yang*



**HALAMAN PERSEMBAHAN**

## HALAMAN MOTTO

*Katakanlah: "Dia-lah Allah, Yang Maha Esa  
Allah adalah Tuhan yang bergantung kepada-Nya segala sesuatu  
Dan tiada beranak dan tiada pula diperanakkan  
Dan tiada ada seorangpun yang setara dengan Dia"*

*(QS: Al Ikhlās) 3x*

*"Sesungguhnya Allah dan Malaikat-malaikatNya bershawat untuk Nabi.  
Hai orang-orang yang beriman, bershawatlah kamu untuk Nabi  
dan ucapkanlah salam penghormatan kepadanya"*

*(QS: Al Ahzab 56)*

*.... 'Dunia ini terlaknat, terlaknat apa yang ada di dalamnya kecuali dzikir kepada Allah,  
taat kepada-Nya, dan orang yang berilmu serta yang mencari ilmu.' (h.r Tirmidzi)*

*... 'Barangsiapa belajar ilmu karena Allah, namun ia mempelajarinya melainkan hanya untuk  
mendapatkan bagian dari dunia, maka ia tidak akan mendapatkan aroma surga  
di hari kiamat kelak.' (h.r Abu Dawud)*

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang dengan izin, kuasa, kemurahan dan segala ke Maha an-Nya tugas akhir ini dapat penulis selesaikan dengan baik. Sholawat dan salam juga tidak lupa kami haturkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW. Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini, penulis mendapat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Bapak dan Ibu** ku atas segala dukungan, kasih sayang, do'a nya dan yang keikhlasan dalam mengasuh dan membesarkanku selama ini hingga saat ini bisa menyelesaikan tugas akhir ku.
2. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom selaku pembimbing dan juga ketua jurusan Teknik Informatika UII.
3. Simbah Sol dan simbah Mah yang juga sudah berdo'a untuk segala kebaikan yang insya Allah doanya dikabulkan Allah SWT, Amin.
4. Pakde Zuhron dan Paklek Yanto beserta keluarga besar, semua yang telah membantu dalam proses perkuliahanku selama ini yang telah aku repotin sampai akhirnya aku bisa sampai tahap akhir sebagai syarat kelulusanku ini yang semoga insya Allah bisa selesai kuliah di UII terima kasih.

5. Semua saudara dan orang-orang terdekatku yang dengan kehadiran kalian aku bisa menyelesaikan TA ku ini yang insya Allah sebagai syarat kelulusanku dari bangku kuliah.
6. Semua teman-teman, yang merasa pernah tak repotin dan tak mintain bantuan terima kasih juga.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan sebuah tugas akhir. Untuk itu segala saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga kerja praktek ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, Oktober 2008

Penulis

## TAKARIR

<i>about</i>	:	tentang
<i>artificial intelegence</i>	:	kecerdasan buatan
<i>auto solving</i>	:	penyelesaian otomatis
<i>back</i>	:	belakang
<i>best time</i>	:	waktu terbaik
<i>computer game</i>	:	permainan komputer
<i>cube</i>	:	kubus
<i>difficult</i>	:	sulit
<i>down</i>	:	bawah
<i>exit</i>	:	keluar
<i>front</i>	:	depan
<i>hard</i>	:	sulit
<i>help</i>	:	bantuan
<i>keyboard</i>	:	papan tuts
<i>left</i>	:	kiri
<i>layer</i>	:	lapisan
<i>mechanical puzzle</i>	:	puzzle mekanik
<i>mouse</i>	:	tetikus (alat navigasi pada komputer)
<i>new game</i>	:	permainan baru
<i>object oriented analysis</i>	:	analisa berarah obyek
<i>object oriented design</i>	:	desain berarah obyek
<i>options</i>	:	pilihan-pilihan
<i>personal computer</i>	:	komputer pribadi
<i>processor</i>	:	pemroses
<i>puzzle</i>	:	puzzle
<i>radio box</i>	:	kotak radio
<i>record time</i>	:	waktu rekor
<i>right</i>	:	kanan



<i>rubik cube</i>	:	kubus rubik
<i>shared</i>	:	berbagi
<i>software</i>	:	perangkat lunak
<i>sound</i>	:	suara
<i>speed cubing</i>	:	bermain kubik dengan cepat
<i>timer</i>	:	penghitung waktu
<i>up</i>	:	atas
<i>use case</i>	:	kasus pengguna

