

SKRIPSI

**PENERAPAN ALGORITMA PEMBANGKIT BILANGAN ACAK PADA
APLIKASI *GAME* INGATAN BERDASARKAN PERBANDINGAN
ANTARA ALGORITMA *LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR* DAN
ALGORITMA *LAGGED FIBONACCI GENERATOR***



**Susanti
3.08.001**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI TEKNIK MUSI
PALEMBANG
2012**