

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR ISTILAH	X
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN	3
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	4
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 VIRTUAL REALITY	5
2.2 SIMULASI ROLLER COASTER	5
2.2.1 ELEMEN ROLLER COASTER	6
2.3 CYBERSICKNESS	7
2.3.1 PENYEBAB CYBERSICKNESS	8
2.3.2 GEJALA CYBERSICKNESS	9
2.3.3 METODE PENANGGULANGAN CYBERSICKNESS	9
2.4 UNITY	12
2.5 BLENDER 3D	12
2.6 OCULUS GO	13
2.7 SKALA LIKERT	13
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	14
3.1 SOFTWARE SPECIFICATION REQUIREMENT	14
3.1.1 USE CASE DIAGRAM.....	14
1.1.2 ACTIVITY DIAGRAM	17
1.1.3 CLASS DIAGRAM	20
1.1.4 SEQUENCE DIAGRAM.....	20
1.1.5 COMPONENT DIAGRAM	21
1.1.6 DEPLOYMENT DIAGRAM.....	21
3.2 GAMBARAN UMUM SISTEM	22
3.3 ARSITEKTUR SISTEM	22
3.4 KEBUTUHAN SISTEM	22
3.5 FLOW CHART SISTEM	23
3.6 PERANCANGAN ANTAR MUKA	24
3.7 HIGH LEVEL DESIGN	26
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	30
4.1 IMPLEMENTASI	30
4.2 STRUKTUR KODE	33

4.3	PERANCANGAN PENGUJIAN	33
4.3.1	<i>Pengujian Alpha</i>	34
4.3.1.1	<i>Rencana Pengujian Alpha</i>	34
4.3.1.2	<i>Hasil Pengujian Alpha</i>	35
4.3.2	<i>Pengujian Beta</i>	39
4.3.2.1	<i>Rencana Pengujian Beta</i>	39
4.3.2.2	<i>Hasil Pengujian Beta</i>	40
4.3.3	<i>Pengujian Cybersickness</i>	41
4.3.3.1	<i>Rencana Pengujian Cybersickness</i>	41
4.3.3.2	<i>Hasil Pengujian Cybersickness</i>	42
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.4	KESIMPULAN	49
5.5	SARAN	49
	DAFTAR PUSTAKA	50