

Daftar Tabel

TABEL 3-1: SKENARIO USE CASE MENAMPILKAN ROLLER COASTER	15
TABEL 3-2: SKENARIO USE CASE MENGATUR LOWER FIELD OF VIEW.....	15
TABEL 3-3: SKENARIO USE CASE MENGAKTIFKAN VISIBLE PATH.....	16
TABEL 3-4: SKENARIO USE CASE MENGAKTIFKAN VISIBLE PATH.....	17
TABEL 3-5: IDENTIFYING DATA ELEMENTS HEADSET VR.....	26
TABEL 3-6: IDENTIFYING DATA ELEMENTS MULAI GAME	26
TABEL 3-7: IDENTIFYING DATA ELEMENTS SETTING	26
TABEL 3-8: IDENTIFYING DATA ELEMENTS MENGEcilKAN SUDUT PANDANG	27
TABEL 3-9: IDENTIFYING DATA ELEMENTS VISIBLE PATH.....	27
TABEL 3-10: IDENTIFYING DATA ELEMENTS MENINGKATKAN FPS.....	27
TABEL 3-11: IDENTIFYING OBJECTS	28
TABEL 3-12: MODELLING THE OBJECT	29
TABEL 4-1: IMPLEMENTASI ANTARMUKA APLIKASI.....	30
TABEL 4-2: IMPLEMENTASI OBJEK	31
TABEL 4-3: STRUKTUR KODE	33
TABEL 4-4: TABEL PRESENTASI NILAI.....	40
TABEL 4-5: HASIL PENGUJIAN TANPA METODE	42
TABEL 4-6: HASIL PENGUJIAN DENGAN METODE VISIBLE PATH.....	43
TABEL 4-7: HASIL PENGUJIAN DENGAN METODE MENGEcilKAN SUDUT PANDANG.....	43
TABEL 4-8: HASIL PENGUJIAN DENGAN METODE MENINGKATKAN FPS.....	44
TABEL 4-9: HASIL PENGUJIAN DENGAN METODE GELANG	45
TABEL 4-10: HASIL PENGUJIAN DENGAN METODE KIPAS ANGIN.....	45
TABEL 4-11: HASIL PENGUJIAN DENGAN METODE OBAT DIMENHYDRINATE.....	46