

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABLE	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Game	4
2.2 Virtual Reality	4
2.3 <i>Unity3D</i>	6
2.4 Sejarah <i>Unity3D</i>	6
2.5 <i>C#</i>	8
2.6 <i>Linear Congruential Generator</i>	9
2.7 Hewan.....	10
2.8 Perhitungan Model Skala Likert	10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	12
3.1 Pemodelan Sistem	12
3.1.1 Studi Literatur	12
3.1.2 Perancangan Sistem.....	12
3.1.3 Analisa Kebutuhan	12
3.2 Gambaran Umum Sistem	13
3.3 Merancang Environment.....	13
3.4 Menerapkan Algoritma <i>Linear Congruential Generator</i>	14

3.5 <i>Use Case Diagram</i>	15
3.6 <i>Desain antarmuka pengguna</i>	21
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	25
4.1 Implementasi	25
4.2 Tampilan Pada <i>Smartphone</i>	25
4.3 Pengujian Algoritma Linear Congruential Generator	30
4.4 Pengujian perangkat lunak	30
4.4.1 Pengujian Blackbox	30
4.5 Pengujian Beta	32
4.6 Pengujian Sampling	35
4.7 Pengujian Expert Judgement.....	37
BAB V Kesimpulan Dan Saran	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	41