

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS | iii |
| ABSTRAK..... | iv |
| ABSTRACT..... | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| 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 Sistematika Penulisan TA | 2 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 4 |
| 2.1 <i>Game</i> | 4 |
| 2.2 <i>Virtual Reality</i> | 5 |
| 2.3 <i>Unity 3D</i> | 6 |
| 2.4 <i>C#</i> | 6 |
| 2.5 <i>Rule Based System</i> | 6 |
| BAB III PERANCANGAN SISTEM..... | 7 |
| 3.1 Gambaran Umum Sistem | 7 |
| 3.2 Skenario Permainan..... | 7 |
| 3.3 Perancangan Sistem..... | 8 |
| 3.3.1 Perancangan <i>Rule Based System</i> | 8 |
| 3.3.2 Perancangan <i>Environment</i> | 9 |
| 3.3.3 Perancangan <i>Controller</i> | 11 |
| 3.4 Kebutuhan Perancangan Aplikasi | 12 |
| 3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak..... | 12 |
| 3.4.2 Kebutuhan Fungsional | 13 |

| | | |
|--|--|----|
| 3.4.3 | Kebutuhan Non Fungsional..... | 13 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... | | 15 |
| 4.1 | Implementasi <i>Game</i> | 15 |
| 4.1.1 | Fungsi <i>Controller</i> Pada <i>Player</i> | 15 |
| 4.1.2 | Implementasi <i>Rule Based System</i> Pada Target..... | 16 |
| 4.1.3 | Implementasi <i>Build Unity</i> menjadi Aplikasi | 19 |
| 4.2 | Pengujian | 20 |
| 4.2.1 | Pengujian <i>Gameplay</i> | 20 |
| 4.2.2 | Pengujian <i>Controller</i> | 26 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | | 28 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 28 |
| 5.2 | Saran..... | 28 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 29 |