

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Luaran	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	4
2.2.1 Animasi 3 Dimensi	4
2.2.2 <i>3D Modelling</i>	5
2.2.3 <i>Unity 3D</i>	5
2.2.4 <i>Adobe Photoshop CC 2018</i>	5
2.2.5 <i>User Interface</i>	6
2.2.6 <i>User Experience</i>	6

2.2.7	<i>Mockup</i>	6
2.2.8	<i>Blender</i>	6
BAB 3 METODE PELAKSANAAN		8
3.1	Metodologi Pengerjaan	8
3.1.1	<i>Concept</i> (Pengonsepan)	8
3.1.2	<i>Design</i> (Perancangan)	9
3.1.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	13
3.1.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	13
3.1.5	<i>Testing</i> (Pengujian)	17
3.1.6	<i>Distribution</i> (Pendistribusian)	18
BAB 4 PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI		19
4.1	Pengujian	19
4.1.1	Pengujian <i>Black Box</i>	19
4.1.2	Pengujian User	20
4.2	Implementasi	27
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		29
5.1	Kesimpulan	29
5.2	Saran	29
DAFTAR PUSTAKA		30