

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BUKU CAPSTONE DESIGN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
UCAPAN TERIMAKASIH	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
BAB 1 USULAN GAGASAN	1
1.1 Deskripsi Umum Masalah.....	1
1.1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.1.2 Analisis Masalah.....	2
1.1.3 Tujuan <i>Capstone</i>	3
1.2 Analisis Solusi yang Ada	3
BAB 2 SPESIFIKASI DAN BATASAN SOLUSI	7
2.1 Dasar Penentuan Spesifikasi	7
2.2 Batasan dan Spesifikasi.....	8
2.3 Pengukuran/Verifikasi Spesifikasi.....	10
2.3.1 Desain Objek.....	11
2.3.2 Implementasi <i>Symbolic Artificial Intelligence (AI)</i>	11
2.3.3 <i>Sound Design</i>	12
2.3.4 <i>Interest of Subject Learning</i>	12

BAB 3	DESAIN RANCANGAN SOLUSI.....	14
3.1	Alternatif Usulan Solusi.....	14
3.1.1	Produk A.....	14
3.1.2	Produk B.....	15
3.1.3	Produk C.....	16
3.2	Analisis dan Pemilihan Solusi.....	17
3.3	Desain Solusi Terpilih.....	18
3.3.1	<i>Storyline</i>	18
3.3.2	<i>Storyboard</i>	19
3.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	22
3.3.4	<i>Activity Diagram</i> Fitur Mulai.....	23
3.3.5	<i>Activity Diagram</i> Fitur Keluar.....	24
3.4	Jadwal dan Anggaran.....	24
3.4.1	Jadwal.....	24
3.4.2	Anggaran.....	25
BAB 4	IMPLEMENTASI.....	26
4.1	Deskripsi Umum Implementasi.....	26
4.1.1	Pembuatan Aset 2D dan 3D.....	26
4.1.2	Implementasi VR.....	26
4.1.3	Pengujian Internal.....	26
4.2	Detail Implementasi.....	27
4.2.1	Pembuatan Aset 2D dan 3D.....	27
4.2.2	Pengembangan VR.....	28
4.2.3	Tuning VR.....	38
4.3	Pengujian Internal.....	39
4.4	Prosedur Pengoperasian.....	39
4.4.1	Pengenalan Slice Math.....	39

4.4.2	Pengaturan Awal	40
4.4.3	Kontrol dan Interaksi	40
4.4.4	Navigasi Antar Muka	41
4.4.5	<i>Gameplay</i>	42
4.4.6	Masalah yang Mungkin Muncul	43
BAB 5 PENGUJIAN DAN KESIMPULAN.....		45
5.1	Skenario Umum Pengujian	45
5.1.1	Pengujian <i>Alpha</i>	45
5.1.2	Pengujian <i>Beta</i>	46
5.2	Detail Pengujian.....	46
5.2.1	Detail Pengujian <i>Alpha</i>	47
5.2.2	Detail Pengujian <i>Beta</i>	54
5.3	Analisa Hasil Pengujian.....	56
5.3.1	Analisis Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	56
5.3.2	Analisis Hasil Pengujian <i>Beta</i>	57
5.4	Konsep Pengembangan	57
5.4.1	Pengembangan Fitur	57
5.4.2	Pengembangan Elemen	58
5.4.3	Pengembangan Tingkat Kesulitan	58
5.5	Kesimpulan	58
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN A.....		64
LAMPIRAN B		70
LAMPIRAN C		76
LAMPIRAN D.....		88
LAMPIRAN E		91