

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR ISTILAH.....	x
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah	3
1.5.1 Metodologi Penulisan	3
1.5.2 Metodologi Perancangan Perangkat Lunak	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	4
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Smartphone	5
2.2 Android	5
2.3 Virtual Reality	5
2.4 Google Cardboard	6
2.5 Permainan Tradisional	7
2.6 Permainan Balap Karung.....	8
2.7 Unity	9
2.8 Flowchart.....	9
2.9 Usecase	10
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	11
3.1 Analisis Sistem.....	11
3.1.1 Gambaran Umum Sistem	11
3.1.2 Target Pengguna.....	12
3.1.3 Spesifikasi Target Perangkat	12

3.1.4	Diagram Alur Sistem (Flowchart).....	13
3.2	Kebutuhan Pengembangan.....	14
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	14
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras	14
3.3	Perancangan Sistem Aplikasi	15
3.3.1	<i>Story Line</i>	15
3.3.2	Rancangan Antarmuka Aplikasi	16
3.3.3	High-Level Design Phase	19
3.3.4	Rancangan Model Program.....	21
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	27
4.1	Struktur Kode	27
4.2	Implementasi Antarmuka Aplikasi	28
4.3	Perancangan Pengujian.....	35
4.4	Hasil Pengujian	35
4.4.1	Pengujian Fungsionalitas	35
4.4.2	Pengujian Implementasi Aplikasi.....	37
4.4.3	Survey Pengguna Aplikasi	39
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran	45
	DAFTAR PUSTAKA	46
	LAMPIRAN	48
A.	Kuesioner Survey	48
B.	Dokumentasi Survey	53