

Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
ABSTRAK.....	III
ABSTRACT	IV
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR ISTILAH	XII
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	1
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	3
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 PERMAINAN.....	4
2.1.1 <i>Permainan Modern</i>	4
2.1.2 <i>Permainan Tradisional</i>	4
2.2 EGRANG.....	4
2.3 VIRTUAL REALITY	5
2.4 AUGMENTED REALITY	5
2.5 UNITY3D	6
2.6 PLATFORM ANDROID	6
2.7 BLENDER.....	6
2.8 SKALA LIKERT	7
2.9 USECASE DIAGRAM	7
2.10 SYSTEM USABILITY SCALE.....	7
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	8
3.1 ANALISIS SISTEM.....	8
3.1.1 <i>Gambaran Umum Sistem</i>	8
3.1.2 <i>Target Pengguna</i>	8
3.1.3 <i>Spesifikasi Target Pengguna</i>	8
3.1.4 <i>Kebutuhan Sistem</i>	9
3.1.5 <i>Diagram Alir Sistem</i>	9
3.2 RANCANGAN MODEL PROGRAM.....	11
3.2.2 <i>Usecase Diagram</i>	11
3.2.3 <i>Skenario Diagram</i>	11
3.2.4 <i>Activity Diagram</i>	13
3.3 PERANCANGAN SISTEM APLIKASI	15

3.3.2	Storyboard	15
3.3.3	Game Design.....	16
3.4	PERANCANGAN ANTARMUKA	17
3.4.1	High-Level Design Phase.....	18
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	20
4.1	IMPLEMENTASI APLIKASI.....	20
4.1.1	Implementasi Tampilan Antarmuka	20
4.2	STRUKTUR KODE.....	21
4.3	PERANCANGAN PENGUJIAN	22
4.3.1	Pengujian Implementasi Aplikasi	22
4.3.1.1	Pengujian Performa.....	22
4.3.1.2.1	Pengujian Fungsionalitas	23
4.3.1.2.2	Pengujian Marker	26
4.3.2	Survei Penggunaan Aplikasi	27
4.4	HASIL PENGUJIAN	29
4.4.1	Pengujian Implementasi Game	29
4.4.1.1	Pengujian Performa.....	29
4.4.1.2	Pengujian Fungsionalitas	30
4.4.1.3	Pengujian Marker	31
4.4.1.4	Survei Penggunaan Aplikasi	32
5.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	36
5.1	KESIMPULAN.....	36
5.2	SARAN	36
	DAFTAR PUSTAKA.....	37