

Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR ISTILAH.....	XIII
BAB I 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
1.6. PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 RUMAH ADAT BATAK.....	5
2.2 PATUNG SIGALE-GALE.....	5
2.3 KAIN ULOS.....	6
2.4 GONDANG BATAK	6
2.5 PATUNG RAJA BATAK.....	6
2.6 PARIWISATA.....	7
2.7 BUDAYA	7
2.8 VIRTUAL REALITY	8
2.9 BLENDER	9
2.10 UNITY.....	9
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	11
3.1 ANALISIS SISTEM.....	11
3.2 GAMBARAN UMUM SISTEM	11
3.3 ANALISIS TARGET AUDIENCE.....	11
3.4 ANALISIS GAME DESIGN	12
3.4.1 <i>Gameplay</i>	12
3.4.2 <i>Levels</i>	12
3.5 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	12
3.6 ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS.....	12
3.7 PERANCANGAN SISTEM	13
3.7.1 <i>Perancangan Desain Island</i>	13
3.7.2 <i>Perancangan Desain Karakter</i>	14
3.7.3 <i>Flowchart</i>	15
3.7.4 <i>Storyboard</i>	17
3.7.5 <i>Perancangan Antarmuka Aplikasi</i>	2
3.7.6 <i>Perancangan Model Program</i>	2
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	16
4.1 IMPLEMENTASI SISTEM.....	16

4.2	HARDWARE MINIMUM SPESIFICATION	16
4.3	PERANGKAT TAMBAHAN	16
4.4	IMPLEMENTASI ANTAR MUKA	16
4.5	STRUKTUR KODE	19
4.6	PERENCANAAN PENGUJIAN	21
4.7	HASIL PENGUJIAN	23
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		31
5.1	KESIMPULAN	31
5.2	SARAN	31
DAFTAR PUSTAKA		32
LAMPIRAN		33