

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR SINGKATAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan TA	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 <i>Literature Review</i>	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 <i>Virtual Reality</i>	8
2.2.2 Unity 3D.....	8
2.2.3 ANFIS	9
2.2.4 <i>Dynamic Difficulty Adjustment</i>	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1 Perancangan.....	13
3.2 Analisa.....	13
3.3 Pengujian	14
3.3.1 Merancang <i>Environment</i>	14
3.3.2 Menerapkan <i>Dynamic Difficulty Adjustment</i>	14
3.3.3 Menerapkan Metode ANFIS	18
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	29

4.1 Skenario Pengujian.....	29
4.1.3 Implementasi pada Unity 3D	35
4.1.4 Hasil Penerapan Algoritma dan Konversi data FIS	38
4.1.5 Statistik Percobaan.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran	42
BAB VI DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	I