

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Hipotesis.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1. Literature Review	4
2.2. Dasar Teori	4
2.2.1. Permainan Panahan	4
2.2.2. Pengertian <i>Game</i>	5
2.2.3. Virtual Reality.....	6
2.2.4. Unity3D.....	8
2.2.5. Gerak Parabola	10
BAB III PERANCANGAN SISTEM	13
3.1. Gambaran Umum Sistem	13
3.2. Analisis Kebutuhan Sistem	13

3.3.	Perancangan Sistem.....	14
3.3.2.	Pembuatan Dunia Virtual.....	16
3.3.3.	Pergerakan Pemain.....	16
3.3.4.	Perhitungan Gerak Parabola.....	17
3.3.5.	Kecepatan <i>Arrow</i>	19
3.3.6.	Proses Kalibrasi Perangkat.....	19
3.3.7.	Proses Membangun <i>Game</i> kedalam Perangkat VR	22
3.4.	Keluaran yang diharapkan	24
3.5.	Analisis.....	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		26
4.1.	Implementasi Sistem	26
4.2.	Skenario Pengujian Sistem.....	26
4.2.1.	Pengujian Menggunakan Perangkat VR	26
4.2.2.	Pengujian <i>Alpha Beta</i>	28
4.2.3.	Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	29
4.2.4.	Pengujian <i>Beta</i>	29
4.2.5.	Hasil Pengujian <i>Game</i>	30
4.2.6.	Hasil Pengujian Tingkat Kepuasan Pengguna	31
4.2.7.	Statistik Percobaan.....	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		37
5.1.	Kesimpulan.....	37
5.2.	Saran.....	37
Daftar Pustaka		38
LAMPIRAN.....		39