

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Sistematika Penulisan TA	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Game</i>	5
2.2 <i>Virtual Reality</i>	6
2.3 Fuzzy	7
2.4 <i>Unity3d</i>	9
2.5 C	10
2.6 Metode Sugeno.....	11
2.7 Linear Naik	12

2.8 Linear Turun	13
2.9 Kurva Segitiga	14
BAB III PERANCANGAN SISTEM	15
3.1 Gambaran umum sistem	15
3.2 Perancangan system.....	16
3.2.1 Alur Game	16
3.2.2 <i>FLOWCHART DIAGRAM</i>	18
3.3 Penerapan <i>Fuzzy Algortihm</i>	19
BAB IV PENGUJIAN	24
4.1 Spesifikasi.....	24
4.2 Implementasi Game	24
4.2.1 Fungsi Controller Pada Player	24
4.2.2 Build Unity menjadi Aplikasi.....	25
4.3 Pengujian	26
4.3.1 Pengujian Mencari Tingkat Kecepatan.....	26
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	34
5.1 KESIMPULAN	34
5.2 SARAN.....	34
DAFTAR PUSTAKA	35