

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Oculus Go (Controller yang akan digunakan)	6
Gambar 2.2 Logo Unity3D	7
Gambar 2.3 Tampilan Unity3D [6].....	8
Gambar 2.4 Contoh Penggambaran Diagram State Sederhana.....	11
Gambar 3.1 Gambaran Umum Sistem	12
Gambar 3.2 Nilai Target	13
Gambar 3.3 Diagram Alur Finite State Machine Pada Target.....	14
Gambar 3.4 Rancangan Control Game	17
Gambar 3.5 Tampilan Game.....	18
Gambar 4.1 Tampilan Awal Unity.....	21
Gambar 4.2 Fungsi Controller Pada Player	22
Gambar 4.3 Fungsi FSM Pada Target.....	23
Gambar 4.4 Trigger Collider.....	24
Gambar 4.5 Tampilan Window Build Apk.....	25
Gambar 4.6 Instalasi file.apk pada Oculus Go	26
Gambar 4.7 Grafik Hasil Pengujian Spawning Target ke-1	27
Gambar 4.8 Grafik Hasil Pengujian Spawning Target ke-2	28
Gambar 4.9 Grafik Hasil Pengujian Spawning Target ke-3	29
Gambar 4.10 Grafik Hasil Pengujian Spawning Target ke-4	30
Gambar 4.11 Grafik Hasil Pengujian Spawning Target ke-5	31