

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
Ucapan Terimakasih.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Hipotesis.....	3
BAB II DASAR TEORI.....	4
2.1 <i>Game</i>	4
2.2 Virtual Reality	5
2.3 Unity3D.....	6
2.3.1 Sejarah Unity3D	7
2.4 C#	9
2.5 <i>Finite State Machine</i>	9
BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....	12
3.1 Gambaran Umum Sistem	12
3.2 Perancangan Sistem.....	12
3.2.1 Skenario Game	13
3.2.2 Perancangan Alur FSM (<i>Finite State Machine</i>).....	14
3.2.3 Perancangan Environment	15
3.2.4 Perancangan <i>Control Game</i>	17
3.2.5 Perancangan Antar Muka.....	17

3.3	Kebutuhan Perancangan Aplikasi	18
3.3.1	Kebutuhan Perangkat	18
3.3.2	Kebutuhan Fungsional	19
3.3.3	Kebutuhan Non-Fungsional	19
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		21
4.1	Implementasi Game.....	21
4.1.1	Fungsi <i>Controller</i> Pada Player	22
4.1.2	Implementasi <i>Finite State Machine</i> (FSM) Pada Target	23
4.1.3	Implementasi Build Unity Menjadi Aplikasi	25
4.1.4	Implementasi <i>Sideload Apk</i> pada Oculus Go.....	25
4.2	Pengujian.....	26
4.2.1	Pengujian <i>Gameplay</i>	26
4.2.2	Pengujian Fungsional.....	32
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		35
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....		36