

DAFTAR ISI

BAB 1	PENDAHULUAN	1
1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	2
1.3	Tujuan	2
1.4	Ruang Lingkup Proyek Akhir	3
1.5	Luaran	3
BAB 2	TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1	Solusi–solusi yang Telah Ada Sebelumnya	4
2.1.1	Construction of Paper Toys and Use of the Minecraft video Game 4	
2.1.2	Teaching Spatial Geometry in a Virtual World: Using Minecraft in Mathematics in Grade 5/6	4
2.1.3	‘Connected Learning’ and the Equity Agenda: A Microciology of Minecraft Play	5
2.2	Tinjauan Pustaka Penunjang	6
2.2.1	Virtual Exhibition	7
2.2.2	Minecraft	7
2.2.3	Multiplayer	7
2.3	Metode Pengerjaan Proyek Akhir	8
2.3.1	Pengonsepan (Concept)	8
2.3.2	Perancangan (Design)	8
2.3.3	Pengumpulan Bahan (Material Collecting)	8
2.3.4	Pembuatan (Assembly)	8
2.3.5	Pengujian (Testing)	8
2.3.6	Pendistribusian (Distribution)	8
BAB 3	METODE PELAKSANAAN	9
3.1	Metodologi Pengerjaan	9
3.1.1	Pengonsepan (<i>Concept</i>)	9
3.1.2	Perancangan (<i>Design</i>)	10
3.1.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	18
3.1.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	20
3.1.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	37
3.1.6	Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	37

BAB 4	IMPLEMNETASI DAN PENGUJIAN	38
4.1	Implementasi	38
4.1.1	Bangunan Fakultas Ilmu Terapan	38
4.1.2	Tampilan Software Minecraft Virtual Exhibition	74
4.1.3	NPC Minecraft Multiplayer.....	92
4.1.4	Video Hasil Proyek Akhir	106
4.2	Pengujian.....	106
4.2.1	Hasil Pengujian Black Box.....	106
4.2.2	Hasil Pengujian User Acceptance Test (UAT).....	113
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	120
5.1	KESIMPULAN.....	120
5.2	SARAN	120