

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 <i>Virtual Reality</i>	4
2.2 Unity3D	5
2.3 <i>Motion Capture</i>	6
2.4 <i>Firestore (Realtime Database)</i>	7
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Gambaran Umum Sistem	8
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	9
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	10

3.2.1.1	<i>Asset</i> Unity3D	11
3.2.1.1.1	3D Model	11
3.2.1.1.2	<i>Terrain</i>	12
3.2.1.1.3	<i>Authentication System</i>	12
3.2.1.1.4	<i>Data Board</i>	13
3.3	Perancangan Sistem	13
3.3.1	<i>Flowchart</i> Proses Pengiriman Data Alat <i>Motion Capture</i>	14
3.3.2	<i>Flowchart</i> Proses Pengolahan Data Unity3D	15
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	16
4.1	Implementasi Perangkat Lunak	16
4.2	Skenario Pengujian Sistem	17
4.2.1	Skenario Pengujian Konektivitas Unity3D Dengan Firebase	18
4.2.2	Skenario Pengujian <i>Delay</i> Pergerakan Model 3D	19
4.2.3	Skenario Pengujian Kesesuaian Gerakan Model 3D	20
4.3	Hasil Pengujian Sistem	21
4.3.1	Hasil Pengujian Konektivitas Unity3D Dengan Firebase	21
4.3.2	Hasil Pengujian <i>Delay</i> Pergerakan Model 3D	23
4.3.3	Hasil Pengujian Kesesuaian Gerakan Model 3D	25
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	32
5.1	Kesimpulan	32
5.2	Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	36