

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISTILAH .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
Latar Belakang Masalah.....	1
1.1 Rumusan Masalah.....	2
1.2 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.2.1 Tujuan Pembuatan <i>Game</i> .....	2
1.2.2 Manfaat Pembuatan <i>Game</i> .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Metode Penelitian .....	3
1.5 Jadwal Pelaksanaan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 <i>Game</i> .....	5
2.1.1 Jenis-jenis <i>Game</i> .....	6
2.1.2 <i>Genre Game</i> .....	6
2.1.3 Unsur-unsur <i>Game</i> .....	7
2.1 <i>Game</i> Ular Tangga.....	8
2.2 Unity .....	9
2.3 <i>Virtual Reality</i> .....	9
2.3.1 Perangkat <i>Virtual Reality</i> (VR) .....	11
2.4 Metode <i>Random Number Generator</i> .....	13
2.4.1 Metode Fisik.....	13
2.4.2 Metode Distribusi Probabilitas .....	13
2.5 Bahasa C# .....	14
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN GAME.....</b>	<b>15</b>
3.1 Analisa Kebutuhan Sistem.....	15

3.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	15
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	15
3.2 Perancangan <i>Game</i> .....	18
3.2.1 <i>Flowchart</i> .....	19
3.2.2 Blok Diagram .....	19
3.2.3 <i>Story Line</i> .....	19
3.2.4 Desain Arena.....	20
3.3 Aturan Permainan .....	21
3.3.1 Ular .....	21
3.3.2 Tangga .....	21
3.3.3 Dadu.....	22
3.4 Perancangan .....	23
3.4.1 Perancangan Dengan <i>Use Case Diagram</i> .....	23
3.4.2 Perancangan Dengan <i>Squence Diagram</i> .....	23
3.5 Perancangan Dengan Metode <i>Random Number Generator</i> .....	24
3.6 Google VR SDK .....	25
<b>BAB IV SKENARIO PENGUJIAN SISTEM .....</b>	<b>26</b>
4.1 Skenario Pengujian .....	26
4.1.1 Skenario Pengujian <i>Game</i> Berbasis <i>Virtual Reality</i> .....	26
4.1.2 Skenario Pengujian <i>User</i> .....	40
4.2 Hasil Pengujian <i>User Experience</i> .....	42
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>49</b>
5.2 Kesimpulan .....	49
5.3 Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>