

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.1.1 Virtual Exhibition Proyek Akhir Mahasiswa S1 Teknologi Rekayasa Multimedia dengan Basis Platform Minecraft Multiplayer	4
2.1.2 Alternative Divulcation of the Local Sculptural Heritage: Construction of Paper Toys and Use of the Minecraft Video Game	5
2.1.3 Teaching Spatial Geometry in a Virtual World: Using Minecraft in Mathematics in Grade 5/6.....	5
2.1.4 Tabel Perbandingan	6
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	6
2.2.1 Minecraft.....	6
2.2.2 Tel-U Craft	7
2.2.3 Amulet Editor	8
2.2.4 Apex Hosting	9
2.2.5 SketchUp 2021	10
2.2.6 Fakultas Teknik Elektro Telkom University	11

BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	12
3.1	Gambaran Sistem Saat Ini	12
3.2	Metodologi Pengerjaan.....	13
3.2.1	Concept	13
3.2.2	Design.....	15
3.2.3	Material Collecting.....	21
3.2.4	Assembly	21
3.2.5	Testing.....	24
3.2.6	Distribution	24
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	25
4.1	Implementasi	25
4.1.1	Dunia Minecraft Fakultas Teknik Elektro Telkom University	25
4.2	Pengujian.....	48
4.2.1	Pengujian Alpha	48
4.2.2	Pengujian Beta	50
BAB 5	KESIMPULAN	53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....		54