

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	5
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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	2
1.6 Jadwal Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Tinjauan Pustaka Penunjang	4
2.1.1 Virtual Expo	4
2.1.2 Figma.....	4
2.1.3 Unity.....	4
2.1.4 Visual Studio Code	4
2.1.5 Blender	5
2.2 Solusi-Solusi yang Telah Ada Sebelumnya	5
2.3 Metode Penelitian	5
2.3.1 Initialization	6
2.3.2 blueprint design	6
2.3.3 Aset Preparation	7
2.3.4 Product Development	7
2.3.5 Testing & Validation	7
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8

3.1 Analisis Sistem.....	8
3.1.1 Target User.....	8
3.1.2 Target mechanic.....	8
3.1.3 Target Aesthetic.....	8
3.2 analisis masalah	8
3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna	8
3.4 Keterkaitan Kebutuhan Pengguna dengan Pengujian	9
3.5 Perancangan Sistem.....	9
3.5.1 Initialization.....	9
3.5.2 Blueprint Design.....	9
3.5.3 Asset Preparation.....	13
3.6 Implementasi Sistem.....	15
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	17
4.1 Product Development.....	17
4.1.1 Menu awal	17
4.1.2 Halaman Panduan user	18
4.1.3 Halaman pemilihan karakter.....	18
4.1.4 Ruang lobby	19
4.1.5 Ruang Produk.....	20
4.1.6 Ruang Distribusi	24
4.1.7 Ruangan Promosi	28
4.1.8 Ruangan Costumer Service	30
4.2 Testing dan Validasi	32
4.2.1 Black Box Testing.....	32
4.2.2 System Usability Scale (SUS)	36
BAB 5 KESIMPULAN	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39