

# DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
BUKU CAPSTONE DESIGN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
UCAPAN TERIMAKASIH .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SINGKATAN .....	xvi
BAB 1 USULAN GAGASAN .....	1
1.1    Deskripsi Umum Masalah.....	1
1.1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.1.2    Analisis Masalah.....	2
1.1.3    Tujuan <i>Capstone</i> .....	3
1.2    Analisis Solusi yang Ada .....	3
BAB 2 SPESIFIKASI DAN BATASAN SOLUSI .....	7
2.1    Dasar Penentuan Spesifikasi .....	7
2.2    Batasan dan Spesifikasi.....	8
2.3    Pengukuran/Verifikasi Spesifikasi.....	10
2.3.1    Desain Objek.....	11
2.3.2    Implementasi <i>Symbolic Artificial Intelligence (AI)</i> .....	11
2.3.3 <i>Sound Design</i> .....	12
2.3.4 <i>Interest of Subject Learning</i> .....	12

BAB 3 DESAIN RANCANGAN SOLUSI.....	14
3.1    Alternatif Usulan Solusi.....	14
3.1.1    Produk A.....	14
3.1.2    Produk B.....	15
3.1.3    Produk C.....	16
3.2    Analisis dan Pemilihan Solusi.....	17
3.3    Desain Solusi Terpilih.....	18
3.3.1 <i>Storyline</i> .....	18
3.3.2 <i>Storyboard</i> .....	19
3.3.3 <i>Use Case Diagram</i> .....	22
3.3.4 <i>Activity Diagram</i> Fitur Mulai.....	23
3.3.5 <i>Activity Diagram</i> Fitur Keluar.....	24
3.4    Jadwal dan Anggaran.....	24
3.4.1    Jadwal.....	24
3.4.2    Anggaran.....	25
BAB 4 IMPLEMENTASI.....	26
4.1    Deskripsi Umum Implementasi.....	26
4.1.1    Pembuatan Aset 2D dan 3D.....	26
4.1.2    Implementasi VR.....	26
4.1.3    Pengujian Internal.....	26
4.2    Detail Implementasi.....	27
4.2.1    Pembuatan Aset 2D dan 3D.....	27
4.2.2    Pengembangan VR.....	28
4.2.3    Tuning VR.....	38
4.3    Pengujian Internal.....	39
4.4    Prosedur Pengoperasian.....	39
4.4.1    Pengenalan Slice Math.....	39

4.4.2	Pengaturan Awal .....	40
4.4.3	Kontrol dan Interaksi .....	40
4.4.4	Navigasi Antar Muka .....	41
4.4.5	<i>Gameplay</i> .....	42
4.4.6	Masalah yang Mungkin Muncul .....	43
BAB 5 PENGUJIAN DAN KESIMPULAN.....		45
5.1	Skenario Umum Pengujian .....	45
5.1.1	Pengujian <i>Alpha</i> .....	45
5.1.2	Pengujian <i>Beta</i> .....	46
5.2	Detail Pengujian.....	46
5.2.1	Detail Pengujian <i>Alpha</i> .....	47
5.2.2	Detail Pengujian <i>Beta</i> .....	54
5.3	Analisa Hasil Pengujian.....	56
5.3.1	Analisis Hasil Pengujian <i>Alpha</i> .....	56
5.3.2	Analisis Hasil Pengujian <i>Beta</i> .....	57
5.4	Konsep Pengembangan .....	57
5.4.1	Pengembangan Fitur .....	57
5.4.2	Pengembangan Elemen .....	58
5.4.3	Pengembangan Tingkat Kesulitan .....	58
5.5	Kesimpulan .....	58
DAFTAR PUSTAKA .....		60
LAMPIRAN A.....		64
LAMPIRAN B .....		70
LAMPIRAN C .....		76
LAMPIRAN D.....		88
LAMPIRAN E .....		91