

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
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 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Definisi Pataland	6
2.2 Definisi <i>Metaverse</i>	6
2.3 Desain 3D	7
2.3.1 Optimasi Aset 3D	7
2.3.2 Blender Addons.....	7
2.3.3 Teknik <i>Texturing</i>	8
2.4 Desain UI/UX.....	8
2.4.1 Prinsip-prinsip Desain UI/UX.....	8
2.4.2 Alat Desain UI/UX.....	9
2.5 Penggunaan AI dalam Desain.....	9
2.6 Workflow dan Kolaborasi Tim.....	9
2.7 <i>Tools</i> yang Digunakan	11
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	12

3.1 Pengumpulan Data dan Survei.....	12
3.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	12
3.1.2 Pertanyaan Kuesioner.....	12
3.1.3 Hasil Kuesioner dan Usability Testing.....	13
3.1.4 Pembahasan Hasil Kuesioner dan Usability Testing.....	14
3.1.5 Penyebab Masalah.....	14
3.1.6 Langkah-Langkah Perbaikan.....	15
3.2 Strategi Pengembangan.....	15
3.2.1 Pengumpulan Kebutuhan.....	15
3.2.2 Perencanaan dan Desain.....	15
3.2.3 Implementasi.....	17
3.2.4 Pengujian.....	17
3.2.5 Peluncuran.....	18
3.2.6 Evaluasi dan Pemeliharaan.....	18
3.3 Strategi dalam Desain 3D.....	18
3.3.1 Desain Base Pulau.....	18
3.3.2 Desain Props.....	18
3.3.3 Desain Karakter NPC.....	19
3.3.4 Texturing.....	19
3.4 Strategi dalam Desain UI/UX.....	20
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	23
4.1 Implementasi.....	23
4.1.1 Implementasi Desain 3D.....	23
4.1.2 Implementasi Desain UI.....	26
4.2 Pengujian.....	32
4.2.1 Pengujian Survei.....	32
4.2.2 Pengujian Device.....	35
4.2.3 Analisis Perbandingan Visual.....	38
BAB 5 KESIMPULAN.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47

DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	49