

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	i
PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan	12
1.4 Batasan Masalah.....	12
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	13
1.6 Pembagian Tugas Anggota	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Permainan Gasing: Sejarah, Tipologi, Teknik Bermain, dan Nilai Budaya 15	
2.1.1 Sejarah dan Persebaran	15
2.1.2 Tipologi Gasing	15
2.1.3 Peralatan dan Teknik Bermain	15

2.1.4 Jenis Permainan	16
2.1.5 Nilai Budaya dan Edukatif.....	16
2.2 Dasar Fisika Putaran Gasing dan Pemodelan Simulasi di VR.....	16
2.2.1 Dinamika Rotasi Inti	16
2.2.2 Peran Gesek dan Kontak	17
2.2.3 Pemodelan Praktis di Unity.....	17
2.2.4 Ekstensi Simulasi.....	17
2.3 Aplikasi Serupa	17
2.3.1 Blade Bouncer 2: Revolution.....	17
2.3.2 Tabletop Simulator	19
2.3.3 VRChat	20
2.3.4 Perbandingan Fitur	21
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	22
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	22
3.1.1 Proses Menggali Informasi.....	22
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	23
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan	23
3.2 Perancangan Aplikasi	24
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	24
3.2.1 Use Case Diagram	25
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	26
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	29
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	29
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	30
4.1 Implementasi Aplikasi	30

4.1.1 Struktur Kode Project.....	30
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	31
4.1.3 Hasil Implementasi	31
4.2 Pengujian Aplikasi.....	31
4.2.1 Pengujian Kualitas Kode.....	32
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas	33
4.2.3 Pengujian ke Pengguna	52
4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56
Lampiran 1 Pertanyaan survei <i>usability testing</i> Gasing VR.....	56