

# Daftar Isi

Abstrak .....	
Abstract .....	
Lembar Persembahan .....	
Kata Pengantar .....	
Daftar Isi .....	
Daftar Gambar .....	
Daftar Tabel .....	
Daftar Istilah .....	
1. Pendahuluan .....	
1.1 Latar Belakang .....	
1.2 Perumusan Masalah .....	
1.3 Batasan Masalah .....	
1.4 Tujuan .....	
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah .....	
1.6 Pembagian Tugas Anggota .....	
2. Tinjauan Pustaka .....	
2.1 Mistis .....	
2.2 Sejarah Tempat-tempat di Bandung .....	
2.2 <i>Game</i> .....	
2.2.1 Jenis <i>Game</i> .....	
2.2.2 <i>Genre Game</i> .....	
2.3 <i>Virtual Reality (VR)</i> .....	
2.3.1 Sejarah Perkembangan <i>Virtual Reality (VR)</i> .....	
2.3.2 Elemen <i>VR</i> .....	
3. Analisis Kebutuhan dan Perancangan Game .....	
3.1 Kondisi Saat Ini .....	
3.2 Analisis Sistem .....	
3.2.1 Gambaran Umum Sistem .....	
3.2.2 Target User .....	
3.2.3 Fungsionalitas <i>Game</i> .....	
3.2.4 Diagram Air Sistem .....	
3.2.5 Kebutuhan Sistem .....	
3.3 Perancangan Sistem <i>Game</i> .....	
3.3.1 Rancangan Level <i>Game</i> .....	
3.3.2 Rancangan Antarmuka <i>Game</i> .....	
3.3.3 UML .....	

- 4. Implementasi dan Pengujian Aplikasi .....
- 4.1 Implementasi *Game* GEMMIES .....
- 4.2 Struktur Kode.....
- 4.3 Perancangan Pengujian .....
- 4.4 Analisis dan Hasil Pengujian.....
  - 4.4.1 Analisis.....
  - 4.4.2 Hasil Pengujian.....
- 5. Kesimpulan dan Saran .....
- 5.1 Kesimpulan .....
- 5.2 Saran .....
- Daftar Pustaka.....
- Lampiran A: Tempat-tempat Di Bandung .....
- Lampiran B : Wawancara Dengan Komunitas Mistis Bandung .....
- Lampiran C : Foto Audiensi dan Pengujian.....