

# Daftar Isi

ABSTRAK .....	I
ABSTRACT .....	II
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	III
KATA PENGANTAR .....	V
DAFTAR ISI .....	VI
DAFTAR GAMBAR .....	VIII
DAFTAR TABEL .....	IX
DAFTAR ISTILAH .....	X
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 TUJUAN .....	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA .....	3
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 CONGKLAK .....	4
2.2 PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL.....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
2.3 <i>VIRTUAL REALITY</i> .....	7
2.4 <i>SMARTPHONE</i> .....	8
2.5 <i>UNITY</i> .....	8
2.6 <i>GOOGLE CARDBOARD</i> .....	9
2.7 SKALA LIKERT .....	10
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	11
3.1 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	11
3.2 ARSITEKTUR SISTEM .....	12
3.3 KEBUTUHAN SISTEM.....	12
3.4 DIAGRAM ALUR SISTEM .....	13
3.5 STORY BOARD .....	15
3.6 DESAIN MATRIKS GAME.....	16
3.7 PERANCANGAN ANTAR MUKA.....	17
3.8 USECASE DIAGRAM .....	19
3.9 ACTIVITY DIAGRAM .....	22
3.10 COMPONENT DIAGRAM .....	24
3.11 DEPLOYMENT DIAGRAM.....	24
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI .....	25
4.1 IMPLEMENTASI APLIKASI.....	25
4.2 STRUKTUR KODE.....	27
4.3 PENGUJIAN ALPHA .....	27
4.4 PENGUJIAN BETA .....	29

5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	35
5.1 KESIMPULAN.....	35
5.2 SARAN.....	35
DAFTAR PUSTAKA .....	36
LAMPIRAN.....	38