

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB 1     PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB 2     TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
2.1 Solusi – Solusi yang Telah Ada Sebelumnya.....	4
2.1.1 Perancangan Dunia Minecraft dari Bangunan Fakultas Teknik Elektro Telkom University Beserta Interaksinya untuk Pengembangan Tel-U Craft.....	4
2.1.2 Perancangan Minigame Red Light Green Light dan Glass Bridge Untuk Pengenalan Lingkungan Kampus di Fakultas Informatika Telkom University Berbasis Minecraft .....	5
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	6
2.2.1 Minecraft.....	6
2.2.2 WorldEdit .....	6
2.2.3 Capoeira .....	6
2.2.4 Fakultas Komunikasi dan Bisnis .....	6
2.2.5 Fakultas Ekonomi dan Bisnis .....	6
2.2.6 User Experience Questionnaire (UEQ).....	6
<b>BAB 3     ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>7</b>
3.1 Analisis .....	7
3.2 Perancangan Sistem.....	7

3.2.1 Concept .....	8
3.2.2 Design.....	8
3.2.3 Material Collecting.....	16
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>19</b>
4.1 Implementasi .....	19
4.2 Pengujian.....	33
<b>BAB 5 KESIMPULAN .....</b>	<b>39</b>
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran .....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>40</b>