

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang.....	12
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan	13
1.4 Ruang Lingkup.....	13
1.5 Definisi Operasional	13
1.6 Metode Pengerjaan	14
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Aplikasi <i>Virtual Reality</i> dalam Berbagai Bidang	15
2.2 Pemanfaatan Perangkat Meta Quest 2 dalam Pengembangan Virtual Reality	15
2.3 Dasar Teori	16
2.3.1 <i>Virtual Reality</i> (VR).....	16
2.3.2 Unity 3D	16
2.3.3 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	16
2.3.4 <i>Smart Mannequin</i>	18
2.3.5 <i>Smart Weapon Rack</i>	21
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini	22
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	23
3.2.1 Analisis Pengguna Sistem.....	23
3.2.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.2.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	24

3.3	Blok Diagram Sistem	24
3.4	Flowchart aplikasi Virtual Reality Smart Mannequin dan Smart Weapon Rack	26
3.5	Aset 3D	27
3.5.1	Aset 3D <i>Smart Mannequin</i>	27
3.5.2	Aset 3D <i>Smart Weapon Rack</i>	28
3.5.3	Aset 3D Senjata	29
3.5.4	Aset 3D <i>RFID Card</i>	29
3.5.5	Aset 3D <i>Horselock</i>	30
3.5.6	Aset 3D <i>IoT (Internet of Things)</i>	30
3.5.7	Aset 3D <i>Scene</i>	35
3.6	Perancangan <i>User Interface</i>	37
3.6.1	Desain <i>User Interface</i> dari aplikasi Figma	37
3.7	Perancangan <i>User Interface</i> pada aplikasi <i>Virtual Reality</i>	49
3.7.1	<i>Curved Canvas</i>	49
3.7.2	<i>Interactable Canvas</i>	50
3.7.3	Perancangan Navigasi <i>User Interface</i>	50
3.7.4	Perancangan <i>LineDrawer</i>	51
3.8	<i>Change Scene</i>	52
3.9	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	53
3.9.1	Kebutuhan Perangkat Keras	53
3.9.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	53
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		54
4.1	Implementasi	54
4.2	Implementasi <i>User Interface</i>	54
4.2.1	<i>User Interface</i>	54
4.3	Implementasi Aset 3D	59
4.3.1	<i>Scene</i> Aset 3D	59
4.3.2	Aset 3D Proyek Penelitian	60
4.3.3	Aset 3D Sensor	61
4.4	Pengujian	61
4.4.1	Skenario Pengujian	62

4.4.2 Hasil Pengujian.....	62
BAB 5 KESIMPULAN.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71