

# 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.....              | 13   |
| 1.5 Metode Penyelesaian Masalah ..... | 13   |
| 1.6 Pembagian Tugas Anggota .....     | 15   |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....         | 16   |
| 2.1 Virtual Reality .....             | 16   |
| 2.2 Unity .....                       | 16   |
| 2.3 Bahasa Pemrograman C#.....        | 18   |
| 2.4 Aplikasi Serupa .....             | 18   |

|                                                         |           |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| 2.4.1 Garry's Mod: Prop Hunt .....                      | 19        |
| 2.4.2 R.E.P.O .....                                     | 20        |
| 2.4.3 Job Simulator.....                                | 21        |
| 2.4.4 Perbandingan Fitur .....                          | 22        |
| <b>BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN .....</b> | <b>23</b> |
| <b>3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna .....</b>            | <b>23</b> |
| 3.1.1 Proses Menggali Informasi.....                    | 23        |
| 3.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....                | 24        |
| 3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan .....                       | 25        |
| <b>3.2 Perancangan Aplikasi .....</b>                   | <b>26</b> |
| 3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi .....                      | 26        |
| 3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi .....              | 30        |
| <b>3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi.....</b>         | <b>33</b> |
| 3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....                   | 33        |
| 3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....                    | 33        |
| <b>3.4 Game Design Document .....</b>                   | <b>34</b> |
| 3.4.1 Judul Game .....                                  | 34        |
| 3.4.2 Tujuan Game .....                                 | 34        |
| 3.4.3 Target Pengguna .....                             | 34        |
| 3.4.4 Mekanika Game.....                                | 34        |
| 3.4.5 Interaksi Pengguna .....                          | 35        |
| 3.4.6 Visual dan Suasana.....                           | 35        |
| 3.4.7 Kriteria Penyelesaian Game.....                   | 35        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>          | <b>36</b> |
| <b>4.1 Implementasi Aplikasi.....</b>                   | <b>36</b> |
| 4.1.1 Struktur Kode Project (BELUM) .....               | 36        |

|                                                  |           |
|--------------------------------------------------|-----------|
| 4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan (UDAH) ..... | 37        |
| 4.1.3 Hasil Implementasi (UDAH) .....            | 39        |
| <b>4.2 Pengujian Aplikasi.....</b>               | <b>39</b> |
| 4.2.1 Pengujian Kualitas Kode.....               | 39        |
| 4.2.2 Pengujian Fungsionalitas .....             | 39        |
| 4.2.3 Pengujian ke Pengguna (progress) .....     | 48        |
| 4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian.....               | 49        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>          | <b>50</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                             | 50        |
| 5.2 Saran.....                                   | 50        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                      | <b>52</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                            | <b>53</b> |