

DAFTAR ISI

ABSTRACTi
ABSTRAKSIii
KATA PENGANTARiii
DAFTAR ISIv
DAFTAR TABELviii
DAFTAR GAMBAR ix

BAB I PENDAHULUAN... .. **....1**

1.1 Latar Belakang...	...1
1.2 Perumusan Masalah...	2
1.3 Tujuan Penelitian...	2
1.4 Batasan Masalah...	.2
1.5 Metode Penelitian...	2
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir...	.3

BAB II DASAR TEORI... .. **4**

2.1 DirectX Interface...	..4
2.1.1 Komponen DirectX...	5
2.2 Arsitektur Direct3D...	6
2.3 Hardware Abstraction Layer (HAL)...	...6
2.4 Hardware Emulation Layer (HEL)...	8
2.5 Overview Grafik 3D...	9
2.5.1 Koordinat Sistem 3D...	9
2.5.2 Triangular Geometry...	10
2.6 Lighting...	12
2.6.1 Diffuse Lighting...	..12

2.6.2 Ambient Lighting...	..13
2.6.3 Specular Lighting...	..14
2.7 Rendering Engines...	..14
2.7.1 Transformation Module...	..14
2.7.2 Lighting Module...	..15
2.7.3 Rasterization Module...	..16
2.8 Full-Screen Antialiasing...	..17
BAB III DESAIN DAN IMPLEMENTASI...	18
3.1 Desain Sistem...	..18
3.1.1 Gambaran Umum Sistem...	..18
3.1.2 Gambaran Sistem...	..18
3.1.3 Penentuan Syarat Batas...	..19
3.1.4 Skenario Implementasi...	..19
3.2 Desain Sistem...	..20
3.2.1 Geometry Processing Speed...	..20
3.2.2 Hidden Surfaces Removal...	..21
3.2.2 Batching...	..23
3.3 Analisa Perangkat Lunak...	..23
3.3.1 Desain Modul...	..24
3.3.1.1 Diagram Alir Data Level 0...	..24
3.3.1.2 Diagram Alir Data Level 1...	..24
3.4 Analisa Kebutuhan Sistem...	..25
3.4.1 Spesifikasi Perangkat Keras Pendukung...	..25
3.4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak Pendukung...	..26
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS...	27
4.1 Persiapan...	..27
4.2 Skenario Pengujian...	..27

4.2.1 Sintetik Test Dengan Default Sistem... ..	28
4.2.2 Sintetik Test Dengan Konfigurasi... ..	28
4.3 Pengujian Dan Analisis... ..	29
4.3.1 Geometry Processing Speed... ..	29
4.3.2 Hidden Surface Removal... ..	33
4.4 Melakukan Optimasi Dengan Menggunakan Informasi Sintetik Test.....	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
5.1 Kesimpulan... ..	38
5.2 Saran... ..	38

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A HASIL PENGUJIAN

LAMPIRAN B KOSA KATA