

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	1
I.3 Batasan Masalah.....	2
I.4 Tujuan Penelitian.....	2
I.5 Metodologi Penelitian	2
I.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
II.1 Aplikasi Game.....	5
II.2 Definisi Semi-3D.....	6
II.3 Perbedaan Semi-3D dengan 3D	6
II.4 Semi-3D Game	7
II.5 <i>Ray-casting Method</i>	8
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	10
III.1 Gambaran Umum	10
III.2 Rancangan Sistem	10
III.2.1 Primitive	10
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS	14
IV.1 Skenario Pengujian.....	14
IV.1.1 Perhitungan Penggunaan <i>Resources</i> dan Perubahan <i>Frame per Second</i> ketika Jumlah <i>Pixel Per Element</i> Diperbesar	14
IV.1.2 Perhitungan Waktu <i>Rendering</i> ketika Jumlah Dinding Diperbanyak	14
IV.2 Hasil Pengujian.....	14
IV.2.1 Perhitungan Penggunaan <i>Resources</i> dan Perubahan <i>Frame Per Second</i> ketika Jumlah <i>Pixel Per Element</i> Diperbesar	14

IV.2.2	Perhitungan Waktu <i>Rendering</i> ketika Jumlah Dinding Diperbanyak	18
IV.3	Analisis Hasil Pengujian	24
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	26
V.1	Kesimpulan.....	26
V.2	Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA	27