

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR MODUL PROGRAM.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metodologi Penelitian dan Perancangan Sistem	5
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Semi-Immersive Virtual Reality.....	9
2.1.2 Unity	11
2.1.3 Google Cardboard	12
2.2 Penelitian Sebelumnya	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN SISTEM	16
3.1 Metodologi Penelitian	16
3.2 Tahap 1 (Studi Pendahuluan)	17
3.2.1 Observasi	17
3.2.2 Wawancara	19
3.2.3 Studi Pustaka	20
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	22
3.3 Tahap 2 (Desain)	22
3.3.1 Perancangan Arsitektur Sistem.....	23
3.3.2 Perancangan UML.....	24
3.3.3 Perancangan Desain User Interface	28
3.3.4 Persancangan Pengujian	36
BAB IV HASIL, PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Tahap 3 (Validasi dan Revisi)	40
4.1.1 Hasil User Interface	40

4.1.2 Sistem Kereta.....	43
4.1.2 Menu.....	45
4.1.3 Sistem Player.....	47
4.1.4 Spedometer.....	50
4.1.5 Audio Effect.....	53
4.1.6 Sistem Rambu-Rambu.....	53
4.1.7 Validasi.....	54
4.1.10 Revisi.....	56
4.2 Tahap 4 (Uji coba dan Revisi).....	71
4.2.1 Pengujian Alpha Test.....	72
4.2.2 Pengujian Beta Test.....	76
4.2.3 Revisi.....	80
BAB V PENUTUP.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	84