

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR PROGRAM	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
1.6. Metode Penelitian.....	2
1.7. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Pelatihan Mengemudi Mobil.....	4
2.2. Driving Simulator	4
2.3. Metode Collision Detection (CD).....	4
2.3.1. Metode Axis-Aligned Bounding Box (AABB).....	5
2.3.2. Metode Object Bounding Box (OBB)	9
2.3.3. Metode Separate Axis Test (SAT).....	9
2.4. Unity Game Engine.....	10
2.5. Virtual Reality	11
2.6. Google Cardboard	11
2.7. Steering Wheel	11
2.8. Penelitian Terkait.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM.....	14
3.1. Metodologi Penelitian	14
3.2. Tahap I : Inisialisasi.....	15
3.3. Tahap II : Preproduction (Pra-Produksi).....	17
3.3.1. Perancangan Arsitektur Sistem.....	17
3.3.2. Perancangan UML.....	18
3.3.3. Perancangan Sistem Penggerak Mobil	21
3.3.4. Penerapan Metode Collision Detection SAT	26
3.3.5. Perancangan Desain User Interface (Antarmuka Pengguna)	29
BAB IV HASIL, PENGUJIAN, DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil Penelitian.....	35
4.1.1 Modul akselerasi mobil.....	35
4.1.2 Modul pengereman mobil	35
4.1.3 Modul belok mobil	36
4.1.4 Modul perpindahan gear (gigi).....	36
4.1.5 Modul reset (atur ulang) rotasi mobil.....	36

4.1.6	Modul perhitungan separate axis test (SAT).....	36
4.2	Pengujian Sistem.....	40
BAB V	PENUTUP	42
DAFTAR PUSTAKA	xiv