

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Lingkup Kegiatan.....	3
I.3. Tujuan Kegiatan.....	4
I.4. Manfaat Kegiatan	4
I.5. Landasan Teori.....	4
I.5.1. Kota Majapahit di Masa Kejayaannya	4
I.5.2. Georeferensi	10
I.5.3. Pemodelan 3D	11
I.5.4. Variabel Visual 3D.....	12
I.5.5. <i>Virtual Reality</i> (VR)	14
I.5.6. <i>Game Engine</i>	15
I.5.7. Uji Usabilitas.....	16
BAB II PELAKSANAAN	18
II.1. Persiapan	18
II.1.1. Lokasi Kegiatan	18
II.1.2. Bahan yang digunakan	18
II.1.3. Peralatan yang digunakan	19
II.2. Pelaksanaan Kegiatan.....	20
II.4.1. Pengumpulan Data	21
II.4.2. Pengolahan Data.....	26



II.4.3.	Pembuatan model 3D	28
II.4.4.	Visualisasi	37
II.4.5.	Pembuatan Game	40
II.4.6.	Uji Usabilitas.....	43
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....		47
III.1.	Peta 2D Kota Majapahit	47
III.1.1.	Georeferensi	47
III.1.2.	Peta Vektor 2D Kota Majapahit.....	49
III.2.	Visualisasi 3D Kota Majapahit	50
III.3.	<i>Web Game</i> Kota Majapahit Virtual	54
III.4.	Uji Usabilitas <i>Web Game</i>	59
BAB IV KESIMPULAN		65
IV.1.	Kesimpulan	65
IV.2.	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN.....		69