

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR PERSAMAAN.....	xviii
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Rumusan Masalah	3
I.3. Tujuan Penelitian.....	3
I.4. Lingkup Kegiatan	3
I.5. Manfaat Penelitian.....	4
I.6. Tinjauan Pustaka	4
I.7. Landasan Teori	6
I.7.1. Candi Wisnu	6
I.7.2. Model 3D.....	7
I.7.3. Tingkat Detail (<i>Level of Detail-LOD</i>).....	8
I.7.4. <i>Virtual Reality</i>	9
I.7.5. <i>Game Engine</i>	10
I.7.6. Pelestarian Cagar Budaya Digital.....	10
I.7.7. Uji Usabilitas	11
BAB II PELAKSANAAN	14
II.1. Alat dan Bahan.....	14

II.1.1. Alat.....	14
II.1.2. Bahan.....	14
II.2. Lokasi Penelitian.....	15
II.3. Pelaksanaan.....	15
II.2.1. Pengumpulan Data.....	17
II.2.2. Pembuatan Desain <i>User Interface</i> (UI) dan Sistem.....	17
II.2.3. Pembuatan <i>Environment</i>	21
II.2.4. Pembuatan <i>Player</i>	26
II.2.5. Pembuatan Fitur Interaktif.....	27
II.2.6. Pembuatan Intro.....	29
II.2.7. Pengujian Internal dan <i>Export</i> Aplikasi.....	30
II.2.8. Pengujian Usabilitas Pengguna.....	30
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
III.1. Hasil Aplikasi <i>Virtual Reality</i>	34
III.1.1. Uji Performa Aplikasi.....	34
III.1.2. Navigasi <i>First Person</i>	35
III.1.3. Panel <i>Pop-up</i> Otomatis.....	37
III.1.4. Lingkungan Virtual.....	38
III.1.5. <i>Scene</i> Intro.....	39
III.2. Kendala Teknis.....	40
III.2.1. Permasalahan pada Model dan Tekstur.....	41
III.2.2. Permasalahan pada Detail Relief.....	42
III.2.3. Permasalahan pada Navigasi Pemain.....	45
III.3. Hasil Uji Usabilitas.....	46
III.3.1. Tampilan Antarmuka dan Navigasi (<i>Ease of Learning</i>).....	47
III.3.2. Interaksi dan Fitur <i>Pop-up</i> (<i>Effectiveness</i> dan <i>Efficiency</i>).....	48
III.3.3. Visualisasi Budaya (Representasi Budaya / <i>Ease of Learning</i>).....	50

III.3.4. Kepuasan Pengguna (<i>Engaging</i> dan <i>Error Tolerance</i>).....	51
III.3.5. Hasil Uji Kriteria 5E	52
BAB IV PENUTUP	55
IV.1. Kesimpulan.....	55
IV.2. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	62