

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Rumusan Masalah	2
I.3. Tujuan Penelitian.....	2
I.4. Manfaat Penelitian.....	3
I.5. Lingkup Kegiatan	3
I.6. Tinjauan Pustaka	4
I.7. Landasan Teori	6
I.7.1. Candi Siwa Prambanan.....	6
I.7.2. Model 3D.....	7
I.7.3. <i>Virtual Reality</i>	8
I.7.4. Game Engine	9
I.7.5. Uji Usabilitas	9
BAB II PELAKSANAAN	13
II.1. Alat dan Bahan.....	13
II.1.1 Alat Penelitian.....	13

II.1.2	Bahan Penelitian	13
II.2.	Pelaksanaan	14
II.2.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	14
II.2.2	Diagram Alir Penelitian	15
BAB III	HASIL DAN PEMBAHASAN	21
III.1.	Hasil Pengumpulan Data	21
III.2.	Implementasi dan Visualisasi Model 3D	24
III.3.	Analisis Usabilitas dan Uji Coba Pengguna terhadap Aplikasi	33
BAB V	PENUTUP	38
V.1.	Kesimpulan	38
V.2.	Saran	38
DAFTAR	PUSTAKA	39
LAMPIRAN		43

DAFTAR TABEL

Tabel I. 1. Rangkuman Penelitian Terdahulu	4
Tabel II. 1. Skor Uji Usabilitas	10
Tabel II. 2. Kriteria Penilaian	11
Tabel II. 3 Parameter Uji Fungsional.....	19
Tabel III. 1 Perbandingan Spesifikasi Perangkat Keras	32
Tabel III. 2 Form Penilaian Uji.....	34
Tabel III. 3 Hasil Rerata Uji	35
Tabel III. 4 Penilaian 5E	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Alur Model 3D.....	7
Gambar II. 1 Posisi Candi Siwa Dikawasan Candi Prambanan	14
Gambar II. 2 Diagram Alir Proyek Akhir.....	15
Gambar II. 3 <i>Scripting</i> Fitur Panel.....	16
Gambar II. 4 <i>Scripting</i> Untuk Berjalan.....	17
Gambar II. 5 <i>Scripting</i> Untuk Berputar	18
Gambar II. 6 <i>Scripting Pointer</i>	18
Gambar II. 7 Tampilan Pengguna.....	19
Gambar II. 8 Pengujian Aplikasi	20
Gambar III. 1 Tampilan Eksterior.....	21
Gambar III. 2 Tampilan Interior	22
Gambar III. 3 Panel Cerita Ramayana No.13	23
Gambar III. 4 Relief Pohon Kalpataru.....	24
Gambar III. 5 Tampilan Awal Candi	25
Gambar III. 6 Tampilan Lighting Candi.....	25
Gambar III. 7 Lingkungan Area Candi	26
Gambar III. 8 Visual VR.....	27
Gambar III. 9 Panel Semantik.....	27
Gambar III. 10 Komponen Panel.....	28
Gambar III. 11 Tombol Panel	28
Gambar III. 12 Trigger Button Panel.....	29
Gambar III. 13 Panel Utama	30
Gambar III. 14 Fitur Panel Semantik.....	30
Gambar III. 15 Detail Fitur Panel	31
Gambar III. 16 Perbandingan FPS	32
Gambar III. 17 Perbandingan Task Manager.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Informasi Lengkap Cerita Ramayana	44
Lampiran B Informasi Lengkap Relief Candi Siwa	52
Lampiran C Penilaian Uji Usabilitas	58
Lampiran D Kritik Dan Saran Uji Usabilitas.....	59