

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
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.....	2
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1. Sistem Rekomendasi	8
3.2. Rating	8
3.3. Faktorisasi Matriks	9
3.4. <i>Mixed Reality</i>	13
3.5. Unity3D	14
3.5.1. Memainkan audio pada Unity3D	14
3.5.2. Memainkan animasi pada Unity3D.....	14
BAB IV METODE IMPLEMENTASI.....	17
4.1. Perancangan dan Analisis Penelitian.....	17
4.2. Analisis Kebutuhan Sistem	18
4.3. Deskripsi Sistem.....	20
4.4. Perancangan Database	24
4.5. Perancangan Sistem Rekomendasi	26

4.6.	Perancangan pada Unity3D	28
4.6.1.	Antarmuka login.....	28
4.6.2.	Antarmuka daftar judul	29
4.6.3.	Antarmuka perekaman suara.....	29
4.6.4.	Antarmuka pemutaran suara	30
4.7.	Perancangan Pengujian.....	32
BAB V	IMPLEMENTASI SISTEM	33
5.1.	Implementasi Sistem rekomendasi	33
5.2.	Implementasi pada Server	38
5.2.1.	Menampilkan judul acak	39
5.2.2.	Menampilkan rekomendasi	39
5.3.	Implementasi pada Unity3D.....	40
5.3.1.	Implementasi login.....	41
5.3.2.	Implementasi merekam suara.....	42
5.3.3.	Implementasi daftar judul	44
5.3.4.	Implementasi memainkan rekaman.....	46
5.4.	Implementasi Pengujian	47
BAB VI	HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	49
6.1.	Analisis Data <i>Training</i>	49
6.2.	Analisis Akurasi Prediksi Rating	53
BAB VII	KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
7.1.	Kesimpulan.....	57
7.2.	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN 1 TABEL PENGGUNA	xv
LAMPIRAN 2 TABEL REKAMAN	xvi
LAMPIRAN 4 ANTARMUKA PADA UNITY3D	xxxviii
LAMPIRAN 5 TEN FOLD CROSS VALIDATION	xl