

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN KARYA ILMIAH SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI-PLAGIAT DAN HAK PUBLIKASI	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang masalah	1
1.2 Rumusan permasalahan	2
1.3 Batasan masalah	3
1.4 Tujuan penelitian	4
1.5 Manfaat penelitian	4
1.6 Sistematika penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan pustaka	7
2.2 Landasan teori	10
2.2.1 Sejarah multimedia	10
2.2.2 Media	11
2.2.3 Multimedia	11
2.2.3.1 Pengertian multimedia	11
2.2.3.2 Kelebihan multimedia	13
2.2.3.3 Elemen multimedia.....	14
2.2.4 Definisi multimedia interaktif	15
2.2.5 Jenis multimedia interaktif	15
2.2.6 Pengertian belajar	16
2.2.7 Media pembelajaran	17
2.2.8 Pengertian game	18
2.2.9 Game edukasi	19
2.2.10 Simulasi	21
2.2.10.1 Pengertian simulasi.....	21
2.2.11 Keuntungan simulasi	21
2.2.12 <i>Virtual reality</i>	22
2.2.12.1 Pengertian <i>virtual reality</i>	22
2.2.12.2 Tingkat immersion dalam <i>virtual reality</i>	23
2.2.12.3 Metode <i>desktop-based virtual reality</i>	24
2.2.13 <i>Virtual reality modeling language (VRML)</i>	25
2.2.13.1 Pengertian <i>VRML</i>	25

2.2.13.2 Objek VRML	26
2.2.13.3 Kelebihan VRML	26
2.2.14 Metode pengembangan multimedia.....	26
2.3 <i>Tools</i> yang digunakan	28
2.3.1 <i>Unity engine</i>	28
2.3.2 <i>Autodesk maya</i>	29
2.3.3 <i>Adobe photoshop</i>	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Alur penelitian	30
3.2 Analisis permasalahan	32
3.3 Analisa kebutuhan	35
3.4 Perbandingan metode	35
3.3.1 Perbandingan metode <i>desktop-based virtual reality</i> dengan metode <i>simulation based virtual reality</i>	35
3.3.2 Perbandingan metode <i>desktop-based virtual reality</i> dengan metode <i>true immersive virtual reality</i>	36
3.5 Perancangan sistem	36
3.5.1 Metode perancangan game	37
3.5.2 Perancangan <i>user interface</i>	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Implementasi	43
4.1.1 Spesifikasi <i>software</i>	43
4.1.2 Spesifikasi <i>hardware</i>	44
4.2 Tampilan simulasi	44
4.2.1 Tampilan awal pada simulasi	44
BAB V PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
BIOGRAFI	54
LAMPIRAN	