

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Virtual Reality	5
2.2 Permainan Edukasi	5
2.3 Matematika	5
2.4 Rhythm Game	6
2.5 Unity 3D	6
2.6 C Sharp	6
2.7 3 Dimensi	7
2.8 Algoritma Random Number Generator	7
2.9 MDLC (multimedia development life cycle)	8
2.10 Penelitian Terkait	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Metode Pengumpulan Data	13
3.2 Metode Pengembangan System	13

3.2.1	Tahap Konsep (<i>Concept Phase</i>)	14
3.2.2	Tahap Design (<i>Design Phase</i>)	14
3.2.3	Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collection Phase</i>)	14
3.2.4	Tahap Pembuatan (<i>Assembly Phase</i>)	15
3.2.5	Tahap Pengujian (<i>Testing Phase</i>)	16
3.2.6	Tahap Penyimpanan (<i>Distribution Phase</i>).....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		18
4.1	Hasil Penelitian.....	18
4.1.1	Scene Permainan.....	18
4.1.2	Scene Game Over	19
4.1.3	Scene End Game.....	19
4.2	Pembahasan	20
4.2.1	Kelebihan	20
4.2.2	Kekurangan.....	20
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		21
5.1	Kesimpulan.....	21
5.2	Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA		22
LAMPIRAN.....		25