

DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKAS TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	20
1.1 Latar Belakang	20
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Rumusan Masalah	5
1.6 Tujuan Penelitian.....	5
1.7 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Museum Negeri Sumatera Utara	6
2.2 Metaverse	6
2.2.1 Virtual Reality	8
2.2.2 Augmented Reality	10
2.3 Ruang Imersif.....	12
2.4 Blender.....	13
2.4.1 Modeling 3D	13

2.4.2	Texturing	15
2.4.3	Rigging	16
2.4.4	Lightning	18
2.4.5	Animation.....	19
2.4.6	Rendering	21
2.5	Roblox Studio.....	22
2.5.1	Lingkungan Pengembangan.....	22
2.5.2	Pembuatan Konten.....	23
2.5.3	Scripting dengan LUA	23
2.5.4	Kustomisasi Permainan	23
2.5.5	Kolaborasi dan Komunitas	24
2.5.6	Distribusi Game.....	24
2.6	Roblox.....	25
2.7	Usability Testing	27
2.8	Traffic Analysis.....	29
2.8.1	Tujuan Traffic Analysis.....	29
2.8.2	Komponen Traffic Analysis	29
2.8.3	Menghitung jumlah kunjungan.....	30
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.2	Instrumen Penelitian.....	31
3.3	Jenis Penelitian.....	31
3.4	Skema Kerja Penelitian	31
3.4.1	Observasi.....	32
3.4.2	Perancangan	32
3.4.3	Implementasi	32
3.4.4	Integrasi Model 3D ke dalam Roblox Studio.....	33
3.4.5	Publikasi.....	33
3.4.6	Usability Testing	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Hasil Observasi	36
4.1.1	Deskripsi Umum Museum Negeri Sumatera Utara.....	36
4.1.2	Arsitektur dan Tata Ruang Museum	36
4.1.3	Ornamen dan Elemen Penting Museum.....	38
4.1.4	Lingkungan Sekitar Museum.....	40

4.2	Perancangan Aplikasi	41
4.2.1	Perancangan Konten.....	41
4.2.2	Perancangan Antarmuka Deskriptif.....	43
4.2.3	Perancangan Antarmuka <i>Player Count</i>	44
4.2.4	Perancangan Antarmuka <i>Player Count</i>	45
4.2.5	Perancangan Museum.....	45
4.3	Implementasi	46
4.3.1	Kode Program <i>Player Count</i>	46
4.3.2	Kode Program <i>Server Script Player Count</i>	47
4.3.3	Kode Program Antarmuka Dekriptif.....	47
4.3.4	Kode Program Antarmuka.....	48
4.3.5	Kode Program Pintu	48
4.3.6	Pembuatan Konten 3D.....	49
4.3.7	Pembuatan Museum	51
4.4	Publikasi.....	53
4.4.1	Persiapan Awal.....	53
4.4.2	Membuka Menu Publikasi.....	53
4.4.3	Pengaturan Publikasi	54
4.4.4	Proses Publikasi.....	54
4.4.5	Pengujian Pasca-Publikasi.....	55
4.5	Usability Testing	55
4.5.1	Menghitung Skor Kepuasan Pengguna.....	55
4.5.2	Menghitung Jumlah Kunjungan	60
BAB V	PENUTUP	61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....		63
LAMPIRAN		66