

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
10.1 Latar Belakang.....	1
10.2 Identifikasi Masalah.....	3
10.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
10.4 Tujuan Penelitian.....	3
10.5 Manfaat Penelitian.....	4
10.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Fotografi.....	5
2.2 3D atau 3 Dimensi.....	5
2.3 <i>Virtual Reality</i>	6
2.4 <i>Storyboard</i>	6
2.5 Metode Multimedia <i>Development Life Cycle</i>	6
2.6 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem.....	8
2.6.1 Google SketchUp.....	8
2.6.2 Unity 3D Engine.....	8
2.6.3 Visual Studio Code (VS Code).....	9
2.7 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15

3.1	Metodologi Penelitian.....	15
3.1.1	Metodologi Pengumpulan Data.....	15
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	15
3.2.1	<i>Concept</i> (Konsep).....	16
3.2.2	<i>Design</i> (Desain).....	16
3.2.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan material).....	16
3.2.4	<i>Assembly</i> (Penyusunan & Pembuatan)	17
3.2.5	<i>Testing</i> (Pengujian).....	20
3.3	Analisis Sistem	21
3.3.1	Hardware	21
3.3.2	Software.....	21
3.4	Subjek Penelitian	21
3.5	<i>Use Case</i> Di Usulkan.....	21
3.6	Diagram activity	22
3.7	Storyboard.....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		26
4.1	Hasil Penelitian.....	26
4.1.1	Hasil Tampilan Unity	26
4.1.2	Hasil <i>Interface</i> (Tampilan)	27
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		40
5.1.	Kesimpulan	40
5.2.	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA		41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode MDLC.....	6
Gambar 3.1. Layout Ruangan 1.....	16
Gambar 3.2. Layout Ruangan 2.....	17
Gambar 3.3 Layout Ruangan 3.....	17
Gambar 3.4. Proses Pembuatan Ruangan 1.....	18
Gambar 3.5. Proses Pembuatan Ruangan 2	18
Gambar 3.6. Proses Pembuatan Ruangan 3.....	19
Gambar 3.7. Hasil Permodelan 3D Ruangan 1.....	19
Gambar 3.8. Hasil Permodelan 3D Ruangan 2.....	20
Gambar 3.9. Hasil Permodelan 3D Ruangan 3.....	20
Gambar 3.10. Use Case Ruang Fotografi	22
Gambar 3.11. Activity Diagram Registrasi	22
Gambar 3.12. Activity Diagram Login.....	23
Gambar 3.13. Activity Diagram Upload Foto	23
Gambar 3.14. Activity Diagram Lihat Ruangan Foto.....	24
Gambar 3.15. Activity Diagram Chatting.....	24
Gambar 4.1. Tampilan UI Ingame Ruang fotografi.....	26
Gambar 4.2. Tampilan UI Login Chat.....	26
Gambar 4.3. Tampilan UI Pilih Pameran	27
Gambar 4.4 Tampilan UI Group Chat.....	27
Gambar 4.5. Tampilan Menu Pilih Pameran.....	28
Gambar 4.6. Tampilan Menu In-Game Pameran 1	28
Gambar 4.7. Tampilan Menu In-Game Pameran 2	28
Gambar 4.8. Tampilan Menu In-Game Pameran 3	29
Gambar 4.9. Tampilan Menu Login Chatting	29
Gambar 4.10. Tampilan Menu Chatting	29
Gambar 4.11. Tampilan Menu Website Upload Foto	30

Gambar 4.12 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 1.....	36
Gambar 4.13 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 2.....	36
Gambar 4.14 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 3.....	36
Gambar 4.15 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 4.....	37
Gambar 4.16 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 5.....	37
Gambar 4.17 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 6.....	38
Gambar 4.18 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 7.....	38
Gambar 4.19 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 8.....	38
Gambar 4.20 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 9.....	39
Gambar 4.21 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 10.....	39
Gambar 4.22 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 11.....	40
Gambar 4.23 Gambar Data Jumlah Pertanyaan No 12.....	40

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Use Case Diagram.....	9
Table 2.2 Activity Diagram.....	10
Table 2.3 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Storyboard.....	24
Tabel 4.1 Pengujian Aplikasi.....	30
Tabel 4.2 Pengujian Sistem Aplikasi fotografer.....	33
Tabel 4.3 Pengujian Sistem Aplikasi Pengunjung	34
Tabel 4.4 Pertanyaan Kuisisioner.....	35