

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Virtual Reality (VR)	5
2.2 Unity.....	5
2.3 Bahasa Pemograman C#	7
2.4 Android	8
2.5 Pemodelan Sistem	8
2.5.1 Use Case Diagram	8
2.5.2 Activity Diagram.....	10
2.5.3 Black Box Testing.....	11
2.6 Penelitian Terkait	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Alat dan Bahan.....	15
3.2 Metode Pengembangan Sistem Prototipe.....	15

3.3	Tahap Mendengarkan Pelanggan	17
3.3.1	Pengumpulan Data.....	17
3.3.2	Analisis Sistem Berjalan	18
3.3.3	Analisis Sistem Diusulkan.....	18
3.4	Tahap Membangun <i>Mock-Up</i>	19
3.4.1	Alur Kerja Sistem Diusulkan	19
3.4.2	Cara Kerja <i>Virtual Reality</i> (VR)	21
3.4.3	<i>Interface</i> Aplikasi.....	23
3.5	Tahap Menguji <i>Mock-Up</i>	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		24
4.1	Implementasi	24
4.2	Pakaian Adat dan Alat Tradisional Kebudayaan Pesisir Barat.....	26
4.3	Pengujian Aplikasi	29
4.4	Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	30
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		32
5.1	Kesimpulan.....	32
5.2	Saran	32
DAFTAR PUSTAKA		34