

## DAFTAR ISI

COVER.....	
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABLE.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Virtual Reality .....	6
2.2 Virtual Tour.....	6
2.3 3D atau 3 Dimensi .....	6
2.4 Multimedia .....	7
2.5 UI (User Interface) .....	8

2.6 Metode Multimedia Development Life Cycle.....	8
2.7 Perangkat Lunak Pengembang Sistem .....	10
2.7.1 Unity 3D Engine .....	10
2.7.2 Google Sketchup.....	11
2.7.3 Visual Studio Code (VS Code).....	11
2.8 Black Box Testing .....	12
2.9 Unified Modeling Language (UML).....	12
2.10 Penelitian Terdahulu.....	12
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>17</b>
3.1 Desain Penelitian .....	17
3.2 Metodologi Penelitian .....	18
3.3 Metode Pengembangan Sistem .....	18
3.3.1 <i>Concept</i> (Konsep) .....	18
3.3.2 <i>Design</i> (Desain) .....	18
3.3.3 <i>Material Collection</i> (Pengumpulan Material).....	19
3.3.4 <i>Assembly</i> (Penyusunan dan Pembuatan).....	24
3.3.5 Pembuatan Ruang 3d .....	24
3.4 Analisis Sistem .....	27
3.4.1 Hardware.....	27
3.4.2 Software .....	27
3.5 Subjek Penelitian .....	27
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	28
4.1.1 Hasil Tampilan Unity.....	28
4.2 Hasil Interface (Tampilan) .....	28

4.3 Testing Program .....	31
4.4 Pegujian Black Box .....	33
BAB V.....	35
KESIMPULAN DAN SARAN.....	35
5.1 Kesimpulan.....	35
5.2 Saran .....	35
DAFTAR PUSTAKA .....	37
LAMPIRAN.....	39