

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Pameran Virtual	5
2.2. Pameran Virtual	5
2.3. <i>Virtual Tour</i>	6
2.4. 3D atau 3 Dimensi	6
2.5. <i>Storyboard</i>	6

2.6.	Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	7
2.7.	Perangkat Lunak Pengembangan Sistem	8
1.6.1.	<i>Google SkecthUp</i>	8
1.6.2.	Unity 3D.....	9
1.6.3.	Visual Studio Code (VS Code)	9
2.8.	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	9
2.8.1.	<i>Use Case Diagram</i>	10
2.8.2.	<i>Activity Diagram</i>	11
2.9.	Peneliti Terdahulu.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		17
3.1.	Metodologi Penelitian	17
3.1.1.	Metode Pengumpulan Data	17
3.1.2.	Studi Lapangan.....	17
3.2.	Metode Pengembangan Sistem	18
3.2.1.	<i>Concept</i> (Konsep).....	18
3.2.2.	<i>Design</i> (Desain).....	18
3.2.3.	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan material)	18
3.2.4.	<i>Assembly</i> (Penyusunan & Pembuatan).....	19
3.2.5.	<i>Testing</i> (Pengujian).....	19
3.3.	Analisis Sistem	20
3.3.1.	<i>Hardware</i>	20
3.3.2.	<i>Software</i>	20
3.4.	Subjek Penelitian	20
3.5.	Diagram <i>Activity</i>	21
BAB IV		26
HASIL DAN PEMBAHASAN		26

4.1 Hasil Penelitian.....	26
4.1.1. <i>Interface</i> (Tampilan Antar Muka).....	26
4.2 Pembahasan	30
4.2.2. Perangkat Penguji <i>Black Box</i>	30
4.3 Kelebihan Aplikasi	35
4.4 Kekurangan Aplikasi	35
BAB V.....	36
SIMPULAN DAN SARAN	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode MDLC	7
Gambar 3. 1 layout ruangan 1	18
Gambar 3. 2 Layout Ruangan 2	19
Gambar 3. 3 Use Case Ruang Pameran	21
Gambar 3. 4 Activity Diagram Registrasi	22
Gambar 3. 5 Activity Diagram Upload Karya	22
Gambar 3. 6 Activity Diagram Lihat Ruangan Karya.....	23
Gambar 3. 7 Activity Diagram Chating	23
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Utama.....	26
Gambar 4. 2 Hasil Tampilan Menu Pameran Ruang 1(Indoor)	26
Gambar 4. 3 Hasil Tampilan Menu Ruang Pameran 2 (Outdoor).....	27
Gambar 4. 4 Hasil Tampilan Menu Komentar	28
Gambar 4. 5 Menu Pilih Gambar	28

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Use Case Diagram	10
Tabel 2. 2 Activity Diagram	11
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3. 1 Storyboard	24
Tabel 4. 1 Pengujian Aplikasi.....	31
Tabel 4. 2 Pengujian Aplikasi Oleh Admin	32
Tabel 4. 3 Pengujian Aplikasi Pengunjung	34