

DAFTAR ISI

COVER	II
HALAMAN PERNYATAAN.....	III
HALAMAN PERSETUJUAN	IV
HALAMAN PENGESAHAN.....	V
PERSEMBAHAN	VI
MOTTO	VII
ABSTRAK	VIII
KATA PENGANTAR.....	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIII
I. PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Ruang Lingkup.....	Error! Bookmark not defined.
1.3. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Penelitian Terdahulu.....	7
2.2. Aplikasi.....	10
2.3. Virtual Reality.....	10
2.3.1. Pengertian.....	10
2.3.2. Audio Visual.....	11
2.4. Android.....	11
2.5. Camera 360.....	11
2.6. Unity	12
2.6.1. Pengertian.....	12
2.6.2. Sejarah.....	12
2.7. Audacity.....	13

2.8	Model Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	13
-----	---	----

III. METODELOGI PENELITIAN.....16

3.1.	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	16
3.2.	Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	18
3.2.1.	Lokasi Penelitian.....	18
3.2.2.	Sasaran Penelitian.....	19
3.3.	Sumber Data Penelitian.....	19
3.3.1.	Konsep	Error! Bookmark not defined.
3.3.2.	Perencanaan	21
3.3.3.	Pengumpulan Bahan	23
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.4.1.	Observasi.....	25
3.4.2.	Dokumentasi	25
3.4.3.	Kuesioner	26
3.5.	Teknik Analisis Data.....	27
3.5.1.	Pengumpulan Data.....	28
3.5.2	Reduksi Data.....	28
3.5.2.	Penyajian Data	29

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....30

4.1.	<u>Pembuatan</u>	30
4.2.	<u>Pengujian</u>	33
4.3.	<u>Distribusi</u>	37
4.4.	<u>Kelebihan dan Kekurangan</u>	38

V. KESIMPULAN DAN SARAN.....38

5.1.	Kesimpulan.....	36
5.2.	Saran	36

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN