

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang .....	I-1
1.2 Rumusan Masalah .....	I-3
1.3 Batasan Masalah.....	I-3
1.4 Tujuan Penelitian .....	I-3
1.5 Manfaat Penelitian .....	I-4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Multimedia .....	II-1
2.2 Aplikasi.....	II-6
2.3 Aplikasi Multimedia.....	II-7
2.4 <i>Android</i> .....	II-9
2.5 <i>Virtual Reality</i> .....	II-10

2.6 <i>Virtual Tour</i> .....	II-12
2.7 Foto Panorama.....	II-13
2.8 Unity 3D.....	II-13
2.9 PTGui.....	II-14
2.10 Adobe Photoshop.....	II-14
2.11 <i>Corel Draw</i> .....	II-15
2.12 Penelitian Terkait.....	II-15

### BAB III METODOLOGI

3.1 Objek Penelitian .....	III-1
3.2 Tahapan Penelitian .....	III-1
3.2.1 Tahap Pengumpulan Data.....	III-2
3.2.2 Tahap Pengembangan Sistem .....	III-2

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	IV-1
4.1.1 Observasi .....	IV-1
4.1.2 Wawancara .....	IV-2
4.1.3 Studi Literatur.....	IV-2
4.2 Hasil Pengembangan Sistem .....	IV-3
4.2.1 Concept .....	IV-3
4.2.2 Design .....	IV-5
4.2.3 Material Collecting .....	IV-11
4.2.4 Asembly.....	IV-12
4.2.5 Testing .....	IV-23
4.2.6 Distribution .....	IV-29

4.3 Kelebihan dan Kekurangan.....	IV-29
4.3.1 Kelebihan.....	IV-29
4.3.2 Kekurangan.....	IV-30

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan .....	V-1
5.2 Saran.....	V-1

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi <i>Android</i> .....	II-9
Tabel 2.2 Sejarah Perkembangan <i>Virtual Reality</i> .....	II-11
Tabel 2.3 Perbandingan Studi Literatur .....	II-15
Tabel 4.1 Deskripsi Aplikasi.....	IV-3
Tabel 4.2 Kebutuhan Sistem.....	IV-4
Tabel 4.3 Kebutuhan Pengguna .....	IV-5
Tabel 4.4 Deskripsi User.....	IV-6
Tabel 4.5 Definisi Use Case.....	IV-7
Tabel 4.6 Skenario Akses Menu.....	IV-8
Tabel 4.7 Skenario Hyperlink.....	IV-8
Tabel 4.8 Storyboard Scene.....	IV-11
Tabel 4.9 Data Informasi.....	IV-13
Tabel 4.10 Source Code Mulai.....	IV-15
Tabel 4.11 Source Code Menu Tentang.....	IV-16
Tabel 4.12 Source Code Menu Keluar .....	IV-17
Tabel 4.13 Rancangan Pengujian Blackbox Testing.....	IV-23
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Blackbox Testing.....	IV-24

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Blackbox Hyperlink.....	IV-24
Tabel 4.16 Pernyataan Kuesioner .....	IV-26
Tabel 4.17 Pernyataan Keterangan .....	IV-27
Tabel 4.18 Hasil Dari Kuesioner.....	IV-28

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	III-1
Gambar 4.1 Gedung Creative Centre Kota Tasikmalaya.....	IV-1
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Aplikasi.....	IV-7
Gambar 4.3 Use Case Diagram.....	IV-6
Gambar 4.4 Desain Tampilan Virtual Reality .....	IV-10
Gambar 4.5 Desain Tampilan Menu Aplikasi .....	IV-10
Gambar 4.6 Tampilan Website Lepantor.....	IV-13
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Aplikasi Di Unity.....	IV-14
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Button Navigasi.....	IV-19
Gambar 4.9 Tampilan Pembuatan Button Informasi.....	IV-20
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Button Suara.....	IV-21
Gambar 4.11 Tampilan Pembuatan Button Gambar.....	IV-22
Gambar 4.12 Score <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	IV-28