

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah.....	I-2
1.3 Batasan Masalah	I-2
1.4 Tujuan Penelitian.....	I-3
1.5 Manfaat Penelitian.....	I-3
1.6 Metodologi Penelitian.....	I-3
1.7 Sistematika Penulisan	I-6
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 <i>State Of The Art</i>	II-1
2.2 Image 360°	II-12
2.3 Virtual Reality	II-13
2.4 Gear 360 Action Director	II-16
2.5 Hasil Pengumpulan Data	II-18
2.5.1 Observasi	II-18
2.5.2 Wawancara	II-18
2.5.3 Studi Literatur.....	II-18
2.6 Unity	II-18

2.7	Multimedia.....	II-23
2.8	Android.....	II-23
2.9	Gyroscope.....	II-25
2.10	Pengujian <i>Blackbox</i>	II-25
2.11	System Usability Scale (SUS)	II-27
BAB III METODE PENELITIAN		III-1
3.1	Pengumpulan Data.....	III-1
3.1.1	Observasi	III-1
3.1.2	Wawancara	III-1
3.1.3	Studi Literatur.....	III-1
3.2	Analisa Kebutuhan	III-2
3.2.1	Kebutuhan Sistem.....	III-2
3.2.2	Kebutuhan Data.....	III-2
3.3	Rekayasa Perangkat Lunak.....	III-2
3.3.1	Fase Konsep (<i>Concept</i>)	III-3
3.3.2	Fase Perancangan (<i>Design</i>)	III-3
3.3.3	Fase Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	III-5
3.3.4	Fase Pembuatan (<i>Assembly</i>)	III-5
3.3.5	Fase Pengujian (<i>Testing</i>)	III-6
3.3.6	Fase Distribusi (<i>Distribution</i>).....	III-7
3.4	Evaluasi	III-7
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		IV-1
4.1	Hasil Analisis Kebutuhan	IV-1
4.1.1	Kebutuhan Sistem.....	IV-1
4.1.2	Kebutuhan Data.....	IV-2
4.2	Proses Rekayasa Perangkat Lunak.....	IV-11
4.2.1	Fase Konsep (<i>Concept</i>)	IV-12
4.2.2	Fase Perancangan (<i>Design</i>)	IV-12

4.2.2.1 Penetapan Aktor.....	IV-13
4.2.2.2 Penetapan <i>Use Case</i>	IV-14
4.2.2.3 Skenario.....	IV-15
4.2.2.4 <i>Flowchart</i>	IV-18
4.2.2.5 <i>Use Case Diagram</i>	IV-19
4.2.2.6 <i>Sequence Diagram</i>	IV-19
4.2.2.7 Storyboard.....	IV-21
4.2.2.8 Struktur Navigasi.....	IV-26
4.2.3.2 Desain Tampilan Aplikasi.....	IV-28
4.2.3 Fase Pembuatan (<i>Assembly</i>)	IV-29
4.2.3.1 User Interface Aplikasi.....	IV-30
4.2.3.2 Pembuatan Kode Program.....	IV-36
4.2.4 Fase Pengujian (<i>Testing</i>)	IV-45
4.2.4.1 Pengujian Alpha.....	IV-45
4.2.4.2 Pengujian Beta.....	IV-51
4.2.5 Fase Distribusi (<i>Distribution</i>).....	IV-61
4.3 Evaluasi.....	IV-63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Penelitian Terkait.....	II-10
Tabel 4.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	IV-1
Tabel 4. 2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	IV-2
Tabel 4.3 Data Gambar 360°.....	IV-4
Tabel 4.4 Data Gambar Untuk Tampilan Aplikasi.....	IV-10
Tabel 4.5 Deskripsi Konsep.....	IV-12
Tabel 4.6 Penetapan Aktor.....	IV-13
Tabel 4.7 Definisi Use Case.....	IV-14
Tabel 4.8 Skenario Akses Menu.....	IV-15
Tabel 4.9 Skenario Mulai Virtual Reality.....	IV-15
Tabel 4.10 Skenario About.....	IV-16
Tabel 4.11 Skenario Keluar.....	IV-17
Tabel 4.12 Storyboard Ringkas.....	IV-21
Tabel 4.13 Storyboard Lengkap.....	IV-22
Tabel 4.14 User Interface Pada Homepage.....	IV-31
Tabel 4.15 User Interface Pada Start Menu.....	IV-32
Tabel 4.16 User Interface Pada Virtual Reality.....	IV-33
Tabel 4.17 User Interface Pada Tampilan About.....	IV-34
Tabel 4.18 User Interface Pada Tampilan Menu Keluar.....	IV-35
Tabel 4.19 Kode Program Untuk Menonaktifkan dan Mengaktifkan Virtual Reality	IV-37
Tabel 4.20 Kode Program Aplikasi VR SMK NEGERI 3 TASIKMALAYA.....	IV-38
Tabel 4.21 Rencana Pengujian Alpha.....	IV-40
Tabel 4.22 Pengujian Alpha.....	IV-41
Tabel 4.23 Instrumen Pernyataan SUS.....	IV-53
Tabel 4.24 Skala Penilaian Skor.....	IV-55
Tabel 4.25 SUS Score Percentile Rank.....	IV-56

<i>Tabel 4. 26 Hasil SUS Yang Pernah Ke Sekolah SMK Negeri 3</i>	
<i>Tasikmalaya.....</i>	<i>IV-56</i>
Tabel 4.27 Hasil SUS Yang Belum Pernah Ke SMK Negeri 3	
Tasikmalaya.....	IV-60
Tabel 4.28 Pertanyaan Pop Up Informasi.....	IV-60
Tabel 4.29 Hasil Uji Coba Pop Up Informasi.....	IV-61
Tabel 4.30 Spesifikasi Minimal VR SMK NEGERI 3	
TASIKMALAYA.....	IV-62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Penggunaan Perangkat Vitual Reality	II-14
Gambar 2.2 Tampilan window.....	II-19
Gambar 2.3 Tampilan window Scene	II-20
Gambar 2.4 Tampilan Project window	II-21
Gambar 2. 5 Tampilan window hierarchy.....	II-21
Gambar 2. 6 Tampilan Window Inspector	II-22
Gambar 2. 7 Tampilan window Game View	II-22
Gambar 2. 8 Tampilan Window Toolbar	II-23
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	III-8
Gambar 4. 1 Pengumpulan Data Gedung Melalui Website.....	IV-3
Gambar 4. 2 Pengumpulan Data Gedung Melalui Observasi.....	IV-4
Gambar 4.3 Pengumpulan Data Gambar 360°.....	IV-18
Gambar 4.4 Flowchart.....	IV-19
Gambar 4. 5 Use Case Diagram.....	IV-19
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Akses Menu.....	IV-20
Gambar 4.7 Sequence Diagram Mulai Virtual Reality.....	IV-20
Gambar 4. 8 Sequence Diagram About.....	IV-20
Gambar 4.9 Sequence Diagram Keluar.....	IV-21
Gambar 4. 10 Struktur Navigasi aplikasi SMK Negeri 3 Tasikmalaya.....	IV-27
Gambar 4. 11 Pembuatan Desain Tampilan Aplikasi.....	IV-28
Gambar 4.12 Proses Penggabungan Elemen Multimedia.....	IV-29
Gambar 4.13 Tampilan Splash Screen.....	IV-30
Gambar 4. 14 Tampilan Homepage.....	IV-31
Gambar 4. 15 Tampilan Start Menu.....	IV-32
Gambar 4.16 Tampilan Virtual Reality.....	IV-33
Gambar 4.17 Tampilan About.....	IV-34
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Keluar.....	IV-35
Gambar 4.19 Grade Hasil Penelitian.....	IV-55

Gambar 4. 20 SUS Score Ranking Aplikasi VR SMK NEGERI 3 TASIKMALAYA.....	IV-59
Gambar 4. 21 Distribusi VR SMK NEGERI 3 TASIKMALAYA Pada Web itch.io.....	IV-62

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Kuisisioner Penelitian Tingkat Kepuasan Aplikasi Virtual Reality SMK Negeri 3 Tasikmalaya.....	L-1
LAMPIRAN 2. Hasil Kuisisioner Penelitian Tingkat Kepuasan Aplikasi Virtual Reality SMK Negeri 3 Tasikmalaya	L-2
LAMPIRAN 3. Surat Keputusan (SK) Tugas Akhir	L-3
LAMPIRAN 4. Lembar Revisi Laporan Skripsi/Tugas Akhir	L-4