

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Perangkat <i>Virtual Reality</i> .....	II-2
2.2 Alur Metodologi MDLC Menurut Arch C. Luther, 2003 .....	II-7
3.1 Kerangka Penelitian .....	III-1
4.1 <i>Usecase</i> Diagram .....	IV-7
4.2 <i>Squence</i> Diagram .....	IV-8
4.3 <i>Flowchart</i> Diagram .....	IV-10
4.4 Insta 360 One X2 .....	IV-11
4.5 Citra 360 Bagian Awal Pintu Masuk .....	IV-11
4.6 Citra 360 Bagian Awal Fasilitas .....	IV-11
4.7 Citra 360 Bagian Awal Curug Cimanintin.....	IV-12
4.8 Latar Belakang Menu Utama Aplikasi <i>Virtual Tour</i> .....	IV-12
4.9 Proses Pembuatan area Main Menu .....	IV-13
4.10 Proses Pembuatan area Pintu Masuk .....	IV-13
4.11 Proses Pembuatan area Fasilitas.....	IV-13
4.12 Proses Pembuatan area Curug Cimanintin.....	IV-14
4.13 Proses Pembuatan Scene Video Curug Cimanintin .....	IV-14
4.14 Tampilan Menu Awal Aplikasi.....	IV-14
4.15 Tampilan Menu Lokasi .....	IV-15
4.16 Tampilan Pilihan area Bagian Pintu Masuk.....	IV-15
4.17 Tampilan Awal area Pintu Masuk.....	IV-15
4.18 Tampilan Dari Deskripsi Objek Wisata .....	IV-16
4.19 Tampilan Ke area Fasilitas.....	IV-16
4.20 Tampilan area Di Bagian Lokasi Curug Cimanintin.....	IV-17
4.21 Tampilan Di Dalam Video 360 Curug Cimanintin .....	IV-17
4.22 Tampilan Dibagian Tata Tertib.....	IV-18
4.23 Tampilan Dibagian Keluar .....	IV-18
4.24 <i>Grade System Usability Scale</i> .....	IV-27
4.25 Konsumsi Memori Penyimpanan Aplikasi .....	IV-30
4.26 <i>Icon</i> Aplikasi Vr 360 Curug Cimanintin.....	IV-31
4.27 Halaman Resmi Instagram .....	IV-32