

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
PENGESAHAN PENGUJI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-4
1.3 Tujuan Penelitian	I-4
1.4 Batasan Masalah.....	I-5
1.5 Manfaat Penelitian	I-5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1 Landasan Teori.....	II-1
2.1.1 Promosi Objek Wisata	II-1
2.1.2 <i>Virtual Reality</i>	II-1
2.1.3 <i>Virtual Tour 360</i>	II-4
2.1.4 <i>Unity 3D</i>	II-5
2.1.5 <i>Smartphone Android</i>	II-6
2.1.6 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	II-6
2.1.7 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	II-7
2.2 Penelitian Terkait	II-7
BAB III METODE PENELITIAN	III-1
3.1 Kerangka Penelitian	III-1
3.2 Metode Penelitian.....	III-1
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1 Tinjauan Pustaka	IV-1

4.2 Pengumpulan Data	IV-1
4.3 Pengembangan Aplikasi.....	IV-2
4.3.1 <i>Concept</i>	IV-2
4.3.2 <i>Design</i>	IV-5
4.3.3 <i>Material Collecting</i>	IV-10
4.3.4 <i>Assembly</i>	IV-12
4.3.5 <i>Testing</i>	IV-22
4.3.6 <i>Distribution</i>	IV-29
4.3.7 <i>Evaluation</i>	IV-32
4.4 Kelebihan dan Kekurangan	IV-32
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	