

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iii-iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-3
1.3 Batasan Masalah	I-4
1.4 Tujuan Penelitian	I-4
1.5 Manfaat Penelitian	I-4
1.6 Metodologi Penelitian	I-5
1.7 Sistematika Penulisan	I-8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Promosi Objek Wisata	II-1
2.1.1 Definisi Promosi.....	II-1
2.1.2 Definisi Objek Wisata	II-2
2.2 <i>Virtual Reality</i>	II-3

2.3 Unity 3D	II-5
2.4 <i>Smartphone</i> Android	II-6
2.5 <i>Virtual Reality</i> Sensor	II-6
2.6 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	II-9
2.7 <i>State Of The Art</i>	II-12

BAB III METODOLOGI

3.1 Kerangka Penulisan	III-1
3.2 Metode Penelitian	III-1

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengumpulan Data	IV-1
4.2 Pengembangan Aplikasi	IV-2
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	IV-43

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	V-1
5.2 Saran	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN