DAFTAR ISI

ABSTRACT i

ABSTRAK ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

BAB I I-1

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-5

1.6 Metodologi Penelitian I-5

1.7 Sistematika Penulisan I-6

BAB II II-1

2.1 Diagram *Fishbone* II-1

2.2 Objek 3D II-2

2.3 3D *Development Engine* II-3

2.3.1 Google SketchUp II-3

2.3.2 Unity 3D II-5

2.4 Virtual Reality II-6

2.5 *Smartphone* II-8
2.6 *Virtual Reality Sensor* II-8
2.7 Profil Perusahaan II-10
2.8 *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) II-11
2.9 *State Of The Art* II-15
BAB III III-1
3.1 Objek Penelitian III-1
3.2 Alur Penelitian III-1
3.3 Metode Penelitian III-2
BAB IV IV-1
4.1 Hasil Pengumpulan Data IV-1
4.1.1 Observasi IV-1
4.1.2 Wawancara IV-6
4.1.3 Studi Literatur IV-6
4.2 Hasil Pengembangan Sistem IV-7
4.2.1 *Concept* IV-7
4.2.2 *Design* IV-9
4.2.3 *Material Collecting* IV-17
4.2.4 *Assembly* IV-19
4.2.5 *Testing* IV-31
4.2.6 *Distribution* IV-47
4.2.7 Evaluasi IV-47
4.3 Kelebihan dan Kekurangan IV-48

BAB V V-1

5.1 Kesimpulan V-1

5.2 Saran V-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN