

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-3
1.3 Batasan Masalah	I-3
1.4 Tujuan Penelitian	I-4
1.5 Manfaat Penelitian	I-4
1.6 Metode Penelitian	I-4
1.7 Sistematika Penulisan	I-5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Multimedia	II-1
2.2 Aplikasi	II-6
2.3 Aplikasi Multimedia	II-7
2.4 Android	II-9
2.5 Virtual Reality	II-10
2.6 Virtual tour	II-12
2.7 Foto Panorama	II-13
2.8 Unity 3D	II-13
2.9 PTGui	II-14
2.10 Adobe Photoshop	II-14
2.11 Corel Draw	II-15
2.12 Penelitian Terkait	II-15
BAB III METODOLOGI	
3.1 Alur Penelitian	III-1
3.2 Perumusan Masalah	III-2
3.3 Pengumpulan Data	III-2
3.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia	III-2
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Concept (Konsep)	IV-1
4.2 Design (Desain)	IV-2
4.3 Obtaining Content Material	IV-5
4.3.1 Menentukan Titik Pengambilan Gambar	IV-5
4.3.2 Pengambilan Gambar	IV-5
4.3.3 Foto Panorama 360	IV-6
4.4 Assembly	IV-9
4.4.1 Kebutuhan <i>Software</i>	IV-9

4.4.2	Kebutuhan <i>Hardware</i>	IV-11
4.4.3	Hasil Implementasi	IV-12
4.5	Testing	IV-19
4.5.1	<i>Alpha Testing</i>	IV-19
4.5.2	<i>Beta Testing</i>	IV-22
4.6	Distribution (Distribusi)	IV-26
4.7	Kelebihan dan Kekurangan	IV-27
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan.....	V-1
5.2	Saran.....	V-1
 DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Versi Android.....	II-9
Tabel 2.2	Sejarah Perkembangan Virtual Reality	II-11
Tabel 2.3	Perbandingan Studi Literatur	II-15
Tabel 4.1	Konsep	IV-1
Tabel 4.2	Storyboard interface	IV-3
Tabel 4.3	Material Collecting	IV-9
Tabel 4.4	Kebutuhan Software.....	IV-10
Tabel 4.5	Spesifikasi Hardware	IV-11
Tabel 4.6	Spesifikasi Smartphone Android	IV-11
Tabel 4.7	Kegunaan Button	IV-13
Tabel 4.8	Pengujian black-box.....	IV-19
Tabel 4.9	Skala Penilaian.....	IV-22
Tabel 4.10	Kuisisioner Aplikasi	IV-23
Tabel 4.11	Hasil Kuisisioner Pertanyaan 1	IV-23
Tabel 4.12	Hasil Kuisisioner Pertanyaan 2.....	IV-24
Tabel 4.13	Hasil Kuisisioner Pertanyaan 3.....	IV-24
Tabel 4.14	Hasil Kuisisioner Pertanyaan 4.....	IV-25
Tabel 4.15	Hasil Pengujian Akhir.....	IV-25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Alur Penelitian.....	III-1
Gambar 3.2	Tahapan Metode Luther-Sutopo (2003).....	III-2
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i> Aplikasi.....	IV-2
Gambar 4.2	Proses Load Gambar ke PTGui.....	IV-7
Gambar 4.3	Proses Align Gambar pada PTGui	IV-7
Gambar 4.4	<i>Optimizer Result</i> pada <i>PTGui</i>	IV-8
Gambar 4.5	Gambar 360 Hasil <i>Photoshop</i>	IV-8
Gambar 4.6	Tampilan Loading	IV-12
Gambar 4.7	Tampilan Menu Utama.....	IV-13
Gambar 4.8	Tampilan Pop Up Buka Virtual Reality	IV-14
Gambar 4.9	Tampilan Virtual Reality.....	IV-14
Gambar 4.10	Tampilan Button Home, Sound, Pilih Tempat, Info	IV-15
Gambar 4.11	Tampilan Pop Up Info dan Sound Info	IV-15
Gambar 4.12	Tampilan Menu Pilih Lokasi.....	IV-16
Gambar 4.13	Tampilan Hotspot Button	IV-16
Gambar 4.14	Tampilan Menu Keterangan.....	IV-17
Gambar 4.15	Tampilan Menu Deskripsi Lokasi	IV-17
Gambar 4.16	Tampilan Menu Deskripsi Lokasi Pasanggrahan.....	IV-18
Gambar 4.17	Tampilan Menu Keluar	IV-18