

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
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-6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1. Penerapan Media Informasi	II-1
2.2. <i>Virtual Reality</i>	II-1
2.3. <i>Voice Over</i> (VO)	II-2
2.4. Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	II-2
2.5. VR Box	II-2
2.6. 3DVista	II-2
2.7. <i>Fruity Loops (FL)</i> Studio	II-3
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	III-1
3.1. Tahapan Penelitian	III-1
3.1.1. <i>Concept</i>	III-1

3.1.2. <i>Design</i>	III-1
3.1.3. <i>Material Collecting</i>	III-2
3.1.4. <i>Assembly</i>	III-3
3.1.5. <i>Testing</i>	III-3
3.1.6. <i>Distribution</i>	III-3
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	III-1
4.1. <i>Concept</i>	III-1
4.2. <i>Design</i>	III-1
4.2.1. <i>Flowchart</i>	III-1
4.2.2. <i>Wireframe Aplikasi</i>	III-1
4.3. <i>Material Collecting</i>	III-1
4.3.1. Pengumpulan Data	III-1
4.3.2. Kebutuhan Perangkat Keras	III-1
4.3.3. Kebutuhan Perangkat Lunak	III-14
4.4. <i>Assembly</i>	III-15
4.4.1. Perancangan Aplikasi.....	III-15
4.4.2 Hasil Perancangan Aplikasi	III-1
4.5. <i>Testing</i>	III-1
4.6. <i>Distribution</i>	III-1
BAB V PENUTUP.....	III-1
5.1. Kesimpulan	III-1
5.2. Saran.....	III-1
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	