

## DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan penelitian .....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode penelitian .....	3
1.5.1 Teknik pengumpulan data.....	3
1.5.2 Pengembangan Sistem .....	4
1.6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	5
1.7 Tempat Pelaksanaan .....	5
1.8 Sistematika penulisan .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 <i>Virtual Reality</i> .....	6
2.1.2 Definisi Informasi .....	6
2.1.3 <i>Virtual Tour</i> .....	6
2.1.4 Android .....	7
2.1.5 UML.....	7
2.1.6 Camera 360°.....	7

2.1.7 Photoshop.....	8
2.1.8 Unity 3D .....	8
2.1.9 Pemrograman C# .....	9
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>10</b>
3.1 Analisis Sistem .....	10
3.1.1 Gambaran umum Instansi .....	10
3.1.2 Visi dan Misi Instansi .....	10
3.1.3 Struktur Organisasi Instansi .....	11
3.1.4 Deskripsi Sistem Berjalan.....	12
3.1.5 Analisis Masalah.....	12
3.1.6 Analisis Kebutuhan.....	12
3.1.7 Analisis Pengguna.....	13
3.1.8 Analisis Perangkat .....	13
3.2 Perancangan Sistem.....	14
3.2.1 Perancangan Konseptual .....	14
3.2.2 Perancangan Detil .....	18
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA SISTEM.....</b>	<b>20</b>
4.1 Implementasi Sistem.....	20
4.1.1 Tampilan Utama.....	20
4.1.2 Tampilan About .....	20
4.1.3 Tampilan Virtual Reality .....	21
4.2 Uji Coba Sistem.....	23
4.2.1 Black Box Testing.....	23
4.2.2 Pengujian Pada Beberapa Android .....	23
4.2.3 Pengujian Pengguna.....	24
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>25</b>
5.1 Kesimpulan .....	25
5.2 Saran .....	25
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>26</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>28</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Mobile VR Headset dan Controler</i> .....	6
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Universitas Sangga Buana YPKP .....	11
Gambar 3. 2 Use case Diagram.....	15
Gambar 3. 3 Activity Diagram Virtual Reality .....	16
Gambar 3. 4 Activity Diagram Melihat VR tour kampus .....	17
Gambar 3. 5 Activity Diagram About.....	17
Gambar 3. 6 Class Diagram .....	17
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Virtual Reality.....	18
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Melihat VR tour Kampus .....	18
Gambar 3. 9 Sequence Diagram About .....	18
Gambar 3. 10 Perancangan Halaman Utama .....	19
Gambar 3. 11 Perancangan Halaman About.....	19
Gambar 3. 12 Perancangan Halaman Virtual Reality .....	19
Gambar 4. 1 Tampilan Utama.....	20
Gambar 4. 2 Tampilan About .....	20
Gambar 4. 3 Tampilan Virtual Reality Scene Gerbang Depan .....	21
Gambar 4. 4 Tampilan Virtual Reality Scene Gedung B.....	21
Gambar 4. 5 Tampilan Virtual Reality Scene Fasilitas Kampus .....	21
Gambar 4. 6 Tampilan Virtual Reality Scene Ruang Fakultas Teknik .....	22
Gambar 4. 7 Tampilan Virtual Reality Scene LAB Fakultas Fisip.....	22
Gambar 4. 8 Tampilan Virtual Reality Scene Perpustakaan.....	22

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	14
Tabel 3. 2 Deskripsi Use case Virtual Reality .....	15
Tabel 3. 3 Deskripsi Use Case melihat virtual reality tour kampus.....	15
Tabel 3. 4 Deskripsi Use case About .....	16
Tabel 4. 1 Uji Coba Sistem Black Box Testing .....	23
Tabel 4. 2 Uji Coba Sistem Pada Beberapa Android.....	23
Tabel 4. 3 Pengujian Pengguna.....	24