

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT.....</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan.....	3
1.3.1. Maksud	3
1.3.2. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Metodelogi Penelitian	5
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	6
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Profil Wisata Batu Kuda	9
2.2. Landasan Teori.....	9
2.2.1. Pengertian Promosi	9

2.2.1.1.	Pengiklanan (<i>Advertising</i>)	10
2.2.1.2.	Pengiklanan (<i>Advertising</i>)	11
2.2.1.3.	Promosi Penjualan (<i>Sales Promotion</i>)	11
2.2.1.4.	Publisitas (<i>Publishing</i>)	12
2.2.2.	Pengertian Obyek Wisata	12
2.2.2.1.	Pengertian Wisata Alam	13
2.2.2.2.	Pengertian Potensi dan Daya Tarik Wisata	14
2.2.2.3.	Pengertian Wisatawan	14
2.2.3.	Multimedia	14
2.2.3.1.	Jenis Multimedia	15
2.2.3.2.	Pengguna Multimedia	15
2.2.4.	Virtual Reality	16
2.2.4.1.	Sejarah <i>Virtual Reality</i>	16
2.2.4.2.	Manfaat <i>Virtual Reality</i>	17
2.2.5.	3D <i>Modeling</i>	19
2.2.5.1.	Manfaat 3D <i>Modeling</i>	19
2.2.6.	Aplikasi Mobile	21
2.2.7.	Android	23
2.2.7.1.	Versi Android	23
2.2.7.2.	SDK (<i>Application Programming Interface</i>)	28
2.2.7.3.	ADT (<i>Android Developer Tools</i>)	28
2.2.7.4.	Android Studio	29
2.2.8.	Java	29
2.2.8.1.	JSON (<i>JavaScript Object Notation</i>)	30
2.2.9.	<i>Accelerometer</i>	32

2.2.10.	<i>Gyroscope</i>	33
2.2.11.	Pemrograman Berorientasi Objek	34
2.2.12.	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	37
2.2.12.1.	Use Case Diagram.....	37
2.2.12.2.	Activity Diagram.....	38
2.2.12.3.	Sequence Diagram	38
2.2.12.4.	Class Diagram	39
2.2.13.	Metode Pengujian Sistem.....	39
2.2.13.1.	<i>Betha Testing</i>	40
2.2.13.2.	Pengujian <i>Black Box</i>	40
2.2.13.3.	Pengujian <i>Alpha</i>	40
2.2.13.4.	Kuesioner	41
2.3.	Perangkat Lunak Pendukung.....	41
2.3.1.	<i>Game Engine</i>	41
2.3.1.1.	Unity 3D.....	41
2.3.2.	Cardboard SDK.....	42
	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	43
3.1.	Konsep (Concept).....	43
3.1.1.	Analisis Masalah	43
3.1.2.1.	Media Promosi dengan Pamflet	45
3.1.3.	Analisis Sistem yang Diusulkan.....	45
3.1.4.	Analisis Arsitektur Sistem.....	47
3.1.5.	Analisis Denah Lokasi	47
3.1.6.	Analisis Bangunan Titik Wisata.....	48
3.1.7.	Analisis Kebutuhan Gambar Virtual Reality	49

3.2.	Tahap Perancangan Desain	51
3.2.1.	Analisis Kebutuhan Sistem	51
3.2.2.	<i>Design Prosedural</i>	52
3.2.2.1.	<i>Flowchart Aplikasi Virtual Reality</i>	52
3.2.2.2.	<i>Usecase Diagram</i>	55
3.2.1.2.1.	Definisi Aktor.....	56
3.2.1.2.2.	Definisi <i>Usecase</i>	56
3.2.1.2.3.	Skenario <i>Usecase</i>	57
3.2.2.3.	<i>Activity Diagram</i>	61
3.2.2.4.	<i>Class Diagram</i>	67
3.2.2.5.	<i>Sequence Diagram</i>	68
3.2.3.	<i>Design Interface</i>	75
3.2.3.1.	Perancangan Struktur Menu.....	76
3.2.3.2.	Perancangan Antarmuka	77
3.2.3.3.	Jaringan Semantik	83
3.3.	Pengumpulan Data (<i>Material Collecting</i>).....	85
3.3.1.	Menentukan Titik Pengambilan Gambar	85
3.3.2.	Pengambilan Gambar	87
3.4.	<i>Assembly</i>	88
3.4.1.	Eksport ke Gambar 360.....	89
3.4.2.	Translasi Pengkodean.....	90
3.4.2.1.	Pembuatan <i>Asset Sphere</i>	90
3.4.2.2.	Penjelasan Fungsi <i>Script</i>	91
3.5.	<i>Testing</i>	94
3.6.	<i>Distribution</i>	95

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	97
4.1. Implementasi	97
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras.....	97
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak.....	97
4.1.3. Implementasi <i>Class</i>	98
4.1.4. Implementasi Antarmuka.....	98
4.2. Pengujian Sistem.....	99
4.2.1. Pengujian <i>Black Box</i>	99
4.2.1.1. Skenario Pengujian <i>Black Box</i>	99
4.2.1.2. Kasus dan Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	100
4.2.1.3. Kesimpulan Pengujian <i>Black Box</i>	103
4.2.2. Evaluasi Dari Pengguna	103
4.2.2.1. Skenario Evaluasi Dari Pengguna	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	109
5.1. Kesimpulan	109
5.2. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	110