

Daftar Isi

Lembar Pernyataan	II
Lembar Pengesahan	III
Abstrak	I
Abstract	II
Lembar Persembahan.....	III
Kata Pengantar.....	V
Daftar Isi	VI
Daftar Gambar	VIII
Daftar Tabel	IX
Daftar Istilah	X
1. Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Metodologi Penyelesaian Masalah	2
1.6. Pembagian Tugas Anggota	3
2. Tinjauan Pustaka	4
2.1 Pariwisata dan Budaya.....	4
2.4.1 Budaya	4
2.4.2 Pariwisata	4
2.4.3 Tana Toraja.....	4
2.2 Teori Umum Game	8
2.2.1 Pengertian Game.....	8
2.2.2 Pengertian Game Engine	8
2.2.2.1 Blender	9
2.2.2.2 Unity	9
2.2.3 Elemen Dasar Game	9
2.3 Virtual Reality dan Video 360°	10

2.3.1	Virtual Reality	10
2.3.2	Video 360°	10
2.3.3	Ascape VR: 360° Virtual Travel	10
2.4	<i>Perancangan Antarmuka Aplikasi</i>	11
2.4.1	Definisi Antarmuka / <i>User Interface</i>	11
2.4.2	Prinsip Desain Antarmuka	12
2.4.3	Aspek Teknologi dalam Desain Antarmuka	12
3.	Analisis Kebutuhan Dan Perancangan Aplikasi	13
3.2	<i>Analisis Sistem</i>	13
3.2.1	Gambaran Umum Sistem	13
3.2.2	Target Pengguna.....	13
3.2.3	Diagram Alur Sistem	14
3.3	<i>Kebutuhan Sistem</i>	17
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	17
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Keras	17
3.4	<i>Perancangan Sistem Aplikasi</i>	18
3.4.1	Rancangan Antarmuka Aplikasi	18
3.4.2	High Level Design	29
3.4.3	Game Design	30
3.4.3.1	Mini Games Music of Toraja.....	30
3.4.3.2	Mini Games Find Something on Tongkonan.....	31
4.	Implementasi Dan Pengujian Aplikasi	32
4.1	<i>User Requirements</i>	32
4.2	<i>Implementasi Antarmuka Aplikasi</i>	32
4.3	<i>Perancangan Pengujian</i>	57
4.3.1	Skenario Pengujian	57
4.3.1.1	Tujuan Pengujian	57
4.3.1.2	Kriteria Penguji	57
4.3.1.3	Mekanisme Pengujian	57
4.4	<i>Hasil Pengujian</i>	57
4.4.1	Testing Implementasi Aplikasi	57
4.4.2	Survei Penggunaan Aplikasi.....	64
5.	Kesimpulan Dan Saran	73
5.1	<i>Kesimpulan</i>	73
5.2	<i>Saran</i>	73
	Daftar Pustaka	74
	Lampiran A	76