

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan .....	3
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir .....	3
1.5 Luaran .....	3
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya .....	4
2.1.1 Aplikasi <i>Google Street View</i> .....	4
2.1.2 Aplikasi Virtual Tour (VITO) .....	5
2.1.3 Aplikasi Virtual Tour 3D Pabrik PT. X .....	5
2.1.4 Aplikasi Virtual Tour 3D STMIK Kharisma Makassar .....	6
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang .....	7
2.2.1 Observasi .....	7
2.2.2 Game Development Life Cycle (GDLC) .....	7
2.2.3 Virtual Reality .....	9
2.2.4 Virtual Tur .....	9
2.2.5 <i>Google Cardboard</i> .....	9
<b>BAB 3 METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>10</b>
3.1 Metodologi Pengerjaan .....	10
3.1.1 Initiation .....	10

3.1.2	Pre - Production.....	11
3.1.3	Production .....	17
3.1.4	Testing .....	21
3.1.5	Beta.....	22
3.1.6	Release.....	22
<b>BAB 4</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>23</b>
4.1	Implementasi.....	23
4.1.1	<i>SplashScreen</i> .....	23
4.1.2	Menu Utama .....	24
4.1.3	Pengaturan .....	25
4.1.4	Tentang.....	25
4.1.5	FIT Building Tour .....	26
4.1.6	Navigasi Tujuan .....	26
4.1.7	Informasi Ruang.....	27
4.1.8	Deskripsi Ruang .....	28
4.1.9	Tantangan Tur .....	28
4.2	Pengujian.....	30
4.2.1	Pengujian <i>Blackbox</i> .....	30
4.2.2	Pengujian <i>Usability Testing</i> .....	30
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>36</b>
5.1	KESIMPULAN.....	36
5.2	SARAN .....	36
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>37</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>38</b>