

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ERR
OR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	III
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
HALAMAN MOTTO	VI
KATA PENGANTAR	VII
SARI	IX
TAKARIR	X
DAFTAR ISI	II
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR TABEL	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODOLOGI PENELITIAN	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 DEFINISI KEBUN BINATANG	6
2.2 VIRTUAL REALITY	7
2.2.1 Desktop Virtual Reality	8
2.2.2 Virtual Tour	9
2.3 GOOGLEVR CARDBOARD	12
2.4 <i>MULTIMEDIA</i>	13
2.4.1 Elemen Multimedia	14
2.5 VISUALISASI DAN 3 DIMENSI	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	17
3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras	17

3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	18
3.2	PERANCANGAN	18
3.2.1	HIPO (<i>Hierarchy Plus Input Process Output</i>)	18
3.2.2	VTOC (Visual Table Of Content)	19
3.2.3	Tabel Overview	19
3.2.4	Diagram Detail	20
3.2.5	Perancangan 3D Denah <i>Virtual</i> Kebun Binatang	22
3.2.6	Perancangan 3D Objek Hewan	22
3.2.7	Perancangan Antarmuka Aplikasi (<i>Interface</i>)	25
3.2.8	Perancangan Pengujian	28
3.2.9	Rancangan Kuisisioner Pengujian Aplikasi	29
3.3	IMPLEMENTASI	30
BAB IV	PEMBAHASAN	32
4.1	TAHAPAN PROSES PEMBUATAN APLIKASI	32
4.2	PEMBUATAN 3D OBJEK HEWAN	32
4.2.1	Orang Utan	32
4.2.2	Beruang Madu	33
4.2.3	Bekantan	33
4.2.4	Muntjak	34
4.2.5	Kancil	34
4.3	PEMBUATAN APLIKASI <i>VIRTUAL REALITY</i>	35
4.3.1	<i>Import Package GoogleVR</i> Pada Unity	35
4.3.2	Pembuatan Denah <i>Virtual</i> Kebun Binatang	36
4.3.3	Pembuatan Halaman Utama	37
4.3.4	Pembuatan Halaman Petunjuk	38
4.3.5	Pembuatan Halaman Info	38
4.4	HASIL PENGUJIAN APLIKASI	39
4.5	HASIL KUISISIONER	40
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1	KESIMPULAN	44
5.2	SARAN	44
DAFTAR PUSTAKA		45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Desktop Virtual Reality</i>	9
Gambar 2.2 Simulasi Terjun Payung	10
Gambar 2.3 Virtual Reality Glassess	13
Gambar 3.1 Diagram VTOC	18
Gambar 3.2 Desain Denah Virtual Kebun Binatang	22
Gambar 3.3 Hewan Kancil	23
Gambar 3.4 Hewan Muntjak	23
Gambar 3.5 Hewan Bekantan	24
Gambar 3.6 Hewan Orang Utan	24
Gambar 3.7 Hewan Beruang Madu	25
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Utama Aplikasi	26
Gambar 3.9 Tampilan Halaman Petunjuk	26
Gambar 3.10 Tampilan Halaman Info	27
Gambar 3.11 Tampilan Utama <i>Virtual Reality</i> (VR)	28
Gambar 4.1 Objek Hewan 3D Orang Utan	33
Gambar 4.2 Objek Hewan 3D Beruang Madu	33
Gambar 4.3 Objek Hewan 3D Bekantan	34
Gambar 4.4 Objek Hewan 3D Muntjak	34
Gambar 4.5 Objek Hewan 3D Kancil	35
Gambar 4.6 <i>Package GoogleVRforUnity</i> yang dimasukkan ke dalam Unity ...	36
Gambar 4.7 Scene Denah	37
Gambar 4.8 Scene Main Menu	37
Gambar 4.9 Scene Halaman Petunjuk	38
Gambar 4.10 Scene Halaman Info	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel <i>Overview</i>	20
Tabel 3.2 Detail <i>Diagram</i>	20
Tabel 3.3 Tabel Rancangan Kuisisioner	30
Tabel 4.1 Pengujian Aplikasi	39
Tabel 4.2 Smartphone yang Digunakan	40
Tabel 4.3 Bobot Nilai	41
Tabel 4.4 Persentase Nilai	41
Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner	41

