

# Daftar Isi

|   |             |
|---|-------------|
| <b>ABSTRAK</b> .....  | <b>I</b>    |
| <b>ABSTRACT</b> .....   | <b>II</b>   |
| <b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....   | <b>III</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....   | <b>V</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....   | <b>VI</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....  | <b>VIII</b> |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....   | <b>IX</b>   |
| <b>DAFTAR ISTILAH</b> .....   | <b>X</b>    |
| <b>1. PENDAHULUAN</b> .....   | <b>1</b>    |
| 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           |
| <b>2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....  | <b>4</b>    |
| 2.1    MUSEUM SEBAGAI CAGAR BUDAYA DAN PELESTARIAN IDENTITAS BANGSA ..... | 4           |
| 2.2    APLIKASI ANDROID .....   | 5           |
| 2.3    APLIKASI BERBASIS VIRTUAL REALITY .....                            | 5           |
| 2.4    MEDIA PROMOSI BERBASIS VIRTUAL REALITY .....                       | 6           |
| 2.5    MUSEUM NEGERI PROVINSI SUMATERA UTARA.....                         | 6           |
| 2.5.1 <i>Pembagian Ruang Lantai 1</i> .....                               | 7           |
| 2.5.2 <i>Pembagian Ruang Lantai 2</i> .....                               | 10          |
| <b>3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....                           | <b>13</b>   |
| 3.1    ANALISIS SISTEM.....   | 13          |
| 3.1.1 <i>Gambaran Umum Sistem</i> .....                                   | 13          |
| 3.1.2 <i>Kebutuhan Sistem</i> .....                                       | 13          |
| 3.1.3 <i>Diagram Alur Sistem</i> .....                                    | 14          |
| 3.2    PERANCANGAN SISTEM .....   | 19          |
| 3.2.1 <i>Storyboard</i> .....   | 19          |
| 3.2.2 <i>Asset/objek</i> .....  | 21          |
| <b>4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI</b> .....                       | <b>34</b>   |
| 4.1    IMPLEMENTASI APLIKASI TOBA MUSEUM .....                            | 34          |
| 4.2    STRUKTUR KODE.....   | 34          |
| 4.3    PERANCANGAN PENGUJIAN .....  | 35          |
| 4.3.1 <i>Pengujian pada Tahap Awal</i> .....                              | 35          |
| 4.3.2 <i>Pengujian pada Fungsionalitas Screen Button</i> .....            | 36          |
| 4.3.3 <i>Pengujian pada Fungsionalitas Melihat</i> .....                  | 37          |
| 4.3.4 <i>Pengujian pada Fungsionalitas Membaca Informasi</i> .....        | 39          |
| 4.4    HASIL PENGUJIAN .....  | 40          |

|           |   |           |
|-----------|---|-----------|
| 4.4.1     | <i>Hasil Pengujian dari Suku Batak .....</i>            | <i>40</i> |
| 4.4.2     | <i>Hasil Pengujian dari Suku selain Suku Batak.....</i> | <i>44</i> |
| <b>5.</b> | <b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                       | <b>48</b> |
| 5.1       | KESIMPULAN.....   | 48        |
| 5.2       | SARAN .....   | 48        |
|           | <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                             | <b>49</b> |
|           | <b>LAMPIRAN : DATA <i>TESTER</i> .....</b>              | <b>50</b> |