

Daftar Isi

Lembar Pernyataan	i
Lembar Pengesahan	iii
Abstrak.....	iv
Abstract.....	v
Lembar Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiii
Bab I	1
Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah.....	4
1.6 Pembagian Tugas Anggota	5
Bab II	6
Tinjauan Pustaka	6
2.1 Wisata Edukasi.....	6
2.1.1 Pariwisata	6
2.1.2 Konsep Wisata Edukasi.....	7
2.1.3 Aktivitas Wisata Edukasi	8
2.2 Kampung Inggris, Pare, Jawa Timur.....	9
2.3 Virtual Reality	11
2.3.1 Virtual Reality	11
2.3.2 Virtual Tour	12
2.4 Unity 3D.....	13
2.5 Android.....	14
2.5.1 Android Mobile.....	15
2.6 Photo Sphere	16
2.7 Ricoh Theta.....	16
2.8 CardBoard.....	17
2.9 Studi Relevan.....	17

2.10	Skala Likert	18
2.10.1	Kelebihan Skala Likert	19
2.10.2	Kekurangan Skala Likert	20
Bab III	21
Analisis Kebutuhan dan Perancangan Aplikasi	21
3.1	Analisis Sistem	21
3.1.1	Gambaran Umum Sistem	21
3.1.2	Target User	22
3.1.3	Fungsionalitas Aplikasi	22
3.1.4	Diagram Alur Sistem (FlowChart).....	22
3.2	Kebutuhan Sistem	23
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	23
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
3.3	Perancangan Sistem Aplikasi	24
3.3.1	Rancangan <i>photo sphere</i> Kampung Inggris Pare, Jawa Timur	24
3.3.2	Story Line	24
3.3.3	Perancangan Sistem Aplikasi	24
3.3.4	Perancangan Antar Muka	29
3.3.5	High-Level Design Phase.....	32
3.3.6	Rancangan Antarmuka Aplikasi	37
Bab IV	47
Implementasi dan Pengujian Aplikasi	47
4.1	Implementasi	47
4.2	User Requirement	47
4.3	Struktur Kode.....	47
4.4	Implementasi Antar Muka Aplikasi	48
4.5	Perancangan Pengujian	51
4.5.1	Skenario Pengujian	51
4.6	Hasil Pengujian	52
4.6.1	Pengujian Alpha	52
4.6.2	Pengujian User Aplikasi	58
4.7	Kesimpulan Pengujian	63
Bab V	64
Kesimpulan dan Saran	64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran	64

Daftar Pustaka	65
Lampiran	67
Kuesioner Pengujian Aplikasi	67