

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	3
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
LEMBAR PERSEMBAHAN	6
KATA PENGANTAR	8
DAFTAR ISI	9
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	12
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1. Latar Belakang	13
1.2. Rumusan Masalah	15
1.3. Batasan Masalah	15
1.4. Tujuan	15
1.5. Metodologi Penyelesaian Masalah	16
1.6. Pembagian Tugas	17
BAB II	18
TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1. Manasik Haji	18
2.2. Pelaksanaan Haji	18
2.3. Unity	20
2.4. Blender	21
2.5. <i>Virtual Reality</i>	21
2.5.1. Pengertian <i>Virtual Reality</i>	21
2.5.2. Cara Kerja <i>Virtual Reality</i>	22
2.5.3. Kelebihan Dari <i>Virtual Reality</i>	22
2.6. Android	22
2.7. Cardboard	23
2.8. Aplikasi Serupa	24
BAB III	25
ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	25
3.1. Sistem Arsitektur	25

3.2.	Gambaran Umum Sistem	26
3.3.	Target Pengguna Aplikasi	26
3.4.	Spesifikasi Target Perangkat	26
3.5.	Diagram Alir Aplikasi	26
3.6.	Kebutuhan Pengembangan Sistem	27
3.6.1.	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	27
3.6.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	28
3.7.	Perancangan Model Program	29
3.7.1.	Use Case Diagram	29
3.7.2.	Use Case Skenario	29
3.7.3.	Activity Diagram	37
3.8.	Perancangan Aplikasi	38
3.8.1.	Perancangan Antar Muka	38
3.8.2.	Perancangan Level Tinggi	41
	BAB IV	42
	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	42
4.1	Implementasi Aplikasi	42
4.1.1	Implementasi Antarmuka Aplikasi	42
4.2	Pengujian Aplikasi	45
4.2.1	Pengujian Alpha	46
4.2.1.1	Skenario Pengujian Alpha	Error! Bookmark not defined.
4.2.1.2	Hasil Pengujian Alpha	46
4.2.2	Pengujian Beta	53
4.2.3.1	Rancangan Pengujian Beta	53
4.2.3.2	Hasil Pengujian Beta	54
	BAB V	18
	KESIMPULAN DAN SARAN	18
5.2	Saran	18
	DAFTAR PUSTAKA	19