

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Gambaran Umum Perusahaan	3
2.2 Tinjauan Pustaka	4
2.2.1 Unity.....	4
2.2.2 <i>Virtual Reality</i>	5
2.2.3 Oculus Quest 2	5
2.2.4 <i>Agile</i>	5
2.2.5 Seville.....	6
2.2.6 <i>Black Box Testing</i>	6
2.2.7 <i>Internet of Things</i>	7
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Analisis	8
3.1.1 Analisis Deskripsi Pekerjaan	8
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	8
3.2 Perancangan	10

3.2.1 <i>Plan</i>	10
3.2.2 <i>Design</i>	10
3.2.3 <i>Develop</i>	11
3.2.4 <i>Test</i>	13
3.2.5 <i>Deploy</i>	13
3.2.6 <i>Review</i>	13
3.2.7 <i>Launch</i>	13
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	14
4.1 Implementasi	14
4.1.1 Pelatihan IoT Berbasis Virtual Reality	14
4.2 Pengujian	17
4.2.1 Black Box Testing	17
BAB 5 KESIMPULAN	20
5.1 Kesimpulan	20
5.2 Saran	20
DAFTAR PUSTAKA	21