

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR KODE PROGRAM.....	xii
CATATAN REVISI DOKUMEN	xiii
INTISARI.....	xiv
RINGKASAN EKSEKUTIF.....	xvi
BAB 1 PENGANTAR	1
1.1 Susunan Dokumen C-501.....	2
BAB 2 DASAR TEORI PENDUKUNG	3
2.1 Alian Butterfly Park	3
2.2 Android.....	3
2.3 <i>Virtual Reality</i>	4
2.4 Unity 3D.....	4
2.5 Software Development Life Cycle (SDLC)	4
2.6 Tur Virtual.....	5
2.7 Model 3D.....	6
2.8 Pembelajaran Berbasis Komputer	6
2.9 Black Box Testing.....	7
BAB 3 ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI DAN PEMILIHAN METODE.....	9
3.1 Analisis Penelitian Serupa.....	9
3.2 Analisis Metode.....	11
3.2.1 Waterfall	12
3.2.2 Agile	13
3.2.3 Feature Driven Development (FDD)	14
3.3 Pemilihan Metode	16
BAB 4 DETAIL IMPLEMENTASI	19
4.1 Luaran <i>Capstone Project</i> beserta Spesifikasinya	19
4.2 Batasan Masalah.....	21
4.3 Detail Rancangan	22

4.3.1	Penjadwalan Pengerjaan Proyek.....	27
4.3.2	Pengembangan Fitur Virtual Tour.....	28
4.3.3	Pengembangan Fitur Kuis	41
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	50
5.1	Pengujian dan Pembahasan	50
5.1.1	Prosedur Pengujian	50
5.1.2	Skenario Pengujian Spesifikasi Luaran	51
5.1.3	Skenario Pengujian Fitur Virtual Tour	54
5.1.4	Skenario Pengujian Fitur Kuis.....	56
5.1.5	Skenario Pengujian <i>Live Testing</i>	58
5.2	<i>Improvement</i>	59
BAB 6	ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI <i>ENGINEERING DESIGN</i>	62
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN	64
7.1	Kesimpulan.....	64
7.2	Saran.....	64
REFERENSI	65