

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PROYEK AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
INTISARI.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan Penelitian	12
1.3. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
2.1. Tinjauan Pustaka	15
2.2. Landasan Teori.....	19
2.2.1. <i>Virtual Tour 360 Derajat Omni-directional</i>	19
2.2.2. <i>Digital Tourism</i>	24
2.2.3. <i>Heritage Tourism</i>	26
2.2.4. <i>The World Wide Web</i>	28
BAB III PROSEDUR PROYEK AKHIR.....	31
3.1. Waktu dan Tempat	31
3.1.1. Waktu Penelitian	31
3.1.2. Tempat Penelitian.....	31

3.2.	Jenis Penelitian.....	33
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	33
3 2.	Alat Pengumpulan Data	37
3.4.	Analisis Data	41
3.5.	Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1.	Mengidentifikasi Komponen <i>Virtual Tour</i>	45
4.1.1.	Fitur Eksplorasi Virtual dan Identifikasi Ruang Fisik	45
4.1.2.	Titik Navigasi Interaktif (<i>Hotspot</i>) dan Narasi Sejarah	58
4.1.3.	Peta Digital Terintegrasi dan Denah Rekonstruksi	64
4.1.4.	Informasi Kontak dan Media Sosial Operator	66
4.2.	Mengimplementasikan <i>Virtual Tour</i>	67
4.2.1.	Tahapan Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	68
4.2.2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	69
4.2.3.	Tahapan Pengumpulan Material (<i>Material Collecting</i>).....	76
4.2.4.	Tahapan Perakitan (<i>Assembly</i>).....	85
4.2.5.	Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	100
4.2.6.	Tahap Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		117
5.1.	Kesimpulan	117
5.2.	Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA		121