

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	3
I.3. Tujuan Penelitian	4
I.4. Ruang Lingkup.....	4
I.5. Manfaat Penelitian.....	4
I.6. Tinjauan Pustaka	5
BAB II DASAR TEORI.....	8
II.1. Penataan Ruang.....	8
II.2. Diagram <i>Use Case</i>	16
II.3. Pemodelan Tiga Dimensi (3D)	17
II.4. <i>Game Engine</i> untuk Visualisasi 3D	19
II.5. <i>Virtual Reality</i>	20
II.6. Uji Usabilitas	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
III.1. Lokasi Penelitian	25
III.2. Peralatan dan Bahan	25
III.2.1. Peralatan Penelitian	26
III.2.2. Bahan Penelitian	26
III.3. Tahapan Penelitian	27

III.3.1. Tahap Persiapan.....	28
III.3.2. Tahap Pengumpulan Data.....	28
III.3.3. Tahap Pengolahan Data Spasial 2D.....	34
III.3.4. Tahap Pengolahan Model 3D	36
III.3.5. Tahap Pembuatan Aplikasi VR	39
III.3.6. Tahap Pengujian Aplikasi.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
IV.1. Visualisasi Model 3D	62
IV.1.1. Pengolahan Data Spasial 2D	62
IV.1.2. Pemodelan 3D	65
IV.2. Aplikasi <i>Virtual Reality</i>	68
IV.3. Pengujian Usabilitas.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
V.1. Kesimpulan.....	81
V.2. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83