

DAFTAR ISI

<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR KODE	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	I-1
1.2. Rumusan Masalah	I-3
1.3. Batasan Masalah	I-4
1.4. Tujuan Penelitian	I-4
1.5. Manfaat Penelitian	I-4
1.6. Metodologi Penelitian	I-5
1.7. Sistematika Penelitian	I-5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Objek Wisata	II-1
2.2 Objek Wisata Cireong Natular View	II-2
2.3 <i>Virtual Reality</i>	II-4
2.4 <i>Google CardBoard</i>	II-5

2.5	<i>Smartphone Android</i>	II-5
2.6	<i>Virtual Reality Sensors</i>	II-7
2.6.1	<i>Accelerometer</i>	II-7
2.6.2	<i>Gyroscope Sensor</i>	II-8
2.7	<i>Interactive Multimedia System of Design and Development (IMSDD)</i>	II-8
2.8	Penelitian Terkait	II-10

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metodologi Penelitian	III - 1
3.1.1	Jenis Penelitian	III - 1
3.1.2	Pendekatan Penelitian	III - 1
3.1.3	Metode Pengumpulan Data	III - 1
3.1.4	Teknik Pengolahan dan Analisis Data	III - 2

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Pengumpulan Data	IV - 1
4.1.1	Observasi (<i>Observation</i>)	IV - 1
4.1.2	Wawancara (<i>Interview</i>)	IV- 1
4.1.3	Pembahasan.....	IV - 2
4.2	Hasil Pengembangan Sistem	IV - 2
4.2.1	Kebutuhan Sistem (<i>System Requirements</i>)	IV - 2
4.2.2	Pertimbangan Desain (<i>Design Considerations</i>)	IV - 4
4.2.3	Implementasi (<i>Implementation</i>)	IV - 7
4.2.4	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	IV- 37

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan V - 1

5.2 Saran V - 2

DAFTAR PUSTAKA