

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT.....	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR ISTILAH	X
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	3
2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 MUSEUM SEBAGAI CAGAR BUDAYA DAN PELESTARIAN IDENTITAS BANGSA	4
2.2 APLIKASI ANDROID	5
2.3 APLIKASI BERBASIS VIRTUAL REALITY	5
2.4 MEDIA PROMOSI BERBASIS VIRTUAL REALITY.....	6
2.5 MUSEUM NEGERI PROVINSI SUMATERA UTARA.....	6
2.5.1 Pembagian Ruang Lantai 1	7
2.5.2 Pembagian Ruang Lantai 2	10
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	13
3.1 ANALISIS SISTEM.....	13
3.1.1 Gambaran Umum Sistem.....	13
3.1.2 Kebutuhan Sistem	13
3.1.3 Diagram Alur Sistem	14
3.2 PERANCANGAN SISTEM.....	19
3.2.1 Storyboard	19
3.2.2 Asset/objek	21
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	34
4.1 IMPLEMENTASI APLIKASI TOBA MUSEUM	34
4.2 STRUKTUR KODE.....	34
4.3 PERANCANGAN PENGUJIAN	35
4.3.1 Pengujian pada Tahap Awal	35
4.3.2 Pengujian pada Fungsionalitas Screen Button.....	36
4.3.3 Pengujian pada Fungsionalitas Melihat.....	37
4.3.4 Pengujian pada Fungsionalitas Membaca Informasi.....	39
4.4 HASIL PENGUJIAN	40

4.4.1	<i>Hasil Pengujian dari Suku Batak</i>	<i>40</i>
4.4.2	<i>Hasil Pengujian dari Suku selain Suku Batak.....</i>	<i>44</i>
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1	KESIMPULAN.....	48
5.2	SARAN	48
	DAFTAR PUSTAKA	49
	LAMPIRAN : DATA <i>TESTER</i>	50