

Daftar Isi

Lembar Pernyataan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Abstrak.....	iv
Abstract	v
Lembar Persembahan	vi
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Istilah	xvi
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	4
2. Tinjauan Pustaka	5
2.1 <i>Virtual Reality</i>	5
2.2 Leapmotion.....	5
2.3 Tunadaksa.....	5
2.4 Oculus Rift.....	6
2.5 Unity	6
3. Analisis Kebutuhan dan Perancangan Aplikasi	7
3.1 Software Specification Requirement (SRS)	7
3.1.1 Use case dan Skenario.....	7
3.1.2 Activity Diagram	12
3.1.3 Component Diagram	16
3.1.4 Deployment Diagram	16
3.2 Storyline.....	17
3.3 Gambaran Umum Sistem	17
3.4 Target User	17

3.5	Fungsionalitas Aplikasi	18
3.6	Kebutuhan Sistem	18
3.7	Diagram Alur Aplikasi	19
3.8	Perancangan Antarmuka.....	23
4.	Implementasi dan Pengujian Aplikasi	25
4.1	User Requirement	25
4.2	Implementasi Antarmuka	25
4.1.1	Fungsionalitas.....	25
4.1.2	Button	32
4.3	Struktur Kode	35
4.4	Survei Pengujian Aplikasi	36
4.4.1	Pengujian Fungsionalitas Memilih Hewan Jerapah	36
4.4.2	Pengujian Fungsionalitas Memilih Hewan Rusa	37
4.4.3	Pengujian Fungsionalitas Memilih Hewan Harimau	38
4.4.4	Pengujian Fungsionalitas Movie	39
4.4.5	Pengujian Fungsionalitas Berkuda.....	40
4.5	Hasil Pengujian	41
5.	Kesimpulan dan Saran.....	49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	49
	Daftar Pustaka	50
	Lampiran A : Test Plan Document	51
1.	RUANG LINGKUP	52
1.1	Identifikasi	52
1.2	Tinjauan Sistem	52
1.3	Tinjauan Dokumen	52
2.	DOKUMEN RUJUKAN.....	53
3.	LINGKUNGAN UJI SOFTWARE	54
3.1	Komponen <i>Software</i>	54
3.2	Komponen <i>Hardware</i>	54
3.3	Instalasi, Pengujian dan Pengendalian	54
4.	IDENTIFIKASI UJI KUALIFIKASI FORMAL	55
4.1	Zoological Park dan Identifikasinya	55

4.1.1	Persyaratan Umum Pengujian	55
4.1.2	Kelas Pengujian	55
4.1.3	Level Pengujian.....	55
4.1.4	Definisi Pengujian.....	56
4.1.4.1	Pengujian dan Identifikasinya.....	56
5.	PENCATATAN DAN PENGOLAHAN DATA PENGUJIAN.....	58
	Lampiran B : Hasil Kuisisioner Pengujian Aplikasi	59