

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah.....	2
I.3 Batasan Masalah	2
I.4 Tujuan.....	2
I.5 Metode Penyelesaian Masalah	3
I.6 Pembagian Tugas Anggota	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
II.1 Metaverse	5
II.1.1 Augmented Reality	6
II.1.2 Virtual Reality.....	6
II.2 Telkom University.....	7
II.2.1 Gedung Bangkit (Rektorat).....	7
II.2.2 Gedung Damar	7
II.2.3 Gedung Tokong Nanas (GKU)	7
II.2.4 Telkom University Landmark Tower (TULT)	8
II.2.5 Fakultas Ilmu Terapan (FIT).....	8
II.2.6 Fakultas Komunikasi dan Bisnis (FKB)	8
II.2.7 Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB).....	8
II.2.8 Fakultas Industri Kreatif (FIK)	8
II.3 Unity.....	8
II.4 Mozilla Hubs.....	9
II.5 Real World.....	9
II.6 Virtual Spaces.....	10

II.7	Aplikasi Serupa	10
II.7.1	Pokemon Go.....	10
II.7.2	Spatial.....	11
II.7.3	Decentraland.....	11
II.7.4	Nextmeetcore	11
II.7.5	Perbandingan Fitur	12
BAB III	ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	13
III.1	Analisis Kebutuhan Pengguna	13
III.1.1	Proses Menggali Informasi.....	13
III.1.2	Hasil Wawancara terhadap Narasumber.....	14
III.1.3	Karakteristik Target Pengguna.....	15
III.1.4	Fitur yang Dibutuhkan	16
III.2	Perancangan Aplikasi	17
III.2.1	Gambaran Umum Aplikasi	17
III.2.2	Use Case Diagram	18
III.2.3	Perancangan Antarmuka Aplikasi	19
III.2.4	Perancangan Basis Data.....	24
III.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	24
III.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
III.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	25
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	26
IV.1	Implementasi Aplikasi	26
IV.1.1	Struktur Kode Project.....	26
IV.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan	27
IV.1.3	Hasil Implementasi.....	28
IV.2	Pengujian Aplikasi	29
IV.2.1	Pengujian Kualitas Kode.....	29
IV.2.2	Pengujian Fungsionalitas	29
IV.2.3	Pengujian ke Pengguna	46
IV.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	47
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	48
V.1	Kesimpulan	48
V.2	Saran.....	48

DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN	51
LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST.....	52