

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
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 Bahasa Inggris.....	5
II.2 Usaha Mikro Kecil dan Menengah	6
II.3 Desa Wisata.....	7
II.4 <i>Virtual Reality</i>	8
II.4.1 Sistem <i>Virtual Reality</i>	9
II.4.2 Elemen <i>Virtual Reality</i>	10
II.5 <i>Unity 3D</i>	11
II.6 Aplikasi Serupa	12
II.6.1 <i>Mondly VR</i>	12
II.6.2 Duolingo	12
II.6.3 Ling.....	12
II.6.4 Perbandingan Fitur	13
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	14
III.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	14
III.1.1 Proses Menggali Informasi.....	14

III.1.2	Karakteristik Target Pengguna	15
III.1.3	Fitur yang Dibutuhkan	15
III.2	Perancangan Aplikasi	16
III.2.1	Gambaran Umum Aplikasi	16
III.2.2	Use Case Diagram	19
III.2.3	Perancangan Antarmuka Aplikasi	20
III.2.4	Perancangan Basis Data	23
III.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	24
III.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
III.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	25
IV.1	Implementasi Aplikasi	25
IV.1.1	Struktur Kode Project.....	25
IV.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan	26
IV.1.3	Hasil Implementasi.....	27
IV.2	Pengujian Aplikasi	28
IV.2.1	Pengujian Kualitas Kode.....	28
IV.2.2	Pengujian Fungsionalitas	28
IV.2.3	Pengujian ke Pengguna	42
IV.2.4	Diskusi Hasil Pengujian.....	46
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
V.1	Kesimpulan	47
V.2	Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....		48
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN		50