

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Tinjauan Pustaka Penunjang	4
2.1.1 Virtual Expo	4
2.1.2 Figma.....	4
2.1.3 Adobe Illustrator	4
2.1.4 Unity.....	4
2.1.5 Visual Studio Code	5
2.1.6 Blender	5
2.2 Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya	5
2.3 Metode Penelitian	7
2.3.1 Initialization.....	7
2.3.2 Blueprint Design.....	7
2.3.3 Asset Preparation.....	7
2.3.4 Product Development.....	7

2.3.5 Testing & Validation.....	8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	9
3.1 Analisis UI/UX.....	9
3.1.1 Navigasi dan User Flow	9
3.1.2 Visual dan Estetika	9
3.1.3 Interaksi dan Responsif	10
3.2 Analisis Masalah.....	10
3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	10
3.4 Perancangan UI/UX.....	11
3.4.1 Initialization.....	11
3.4.2 Blueprint Design.....	12
3.4.3 Asset Preparation.....	18
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	20
4.1 Product Development	20
4.1.1 Implementasi Prototype UI/UX.....	20
4.2 Testing & Validation	24
4.2.1 Testing UI/UX Virtual Expo Interaktif.....	24
4.2.2 Validation UI/UX Virtual Expo Interaktif	28
BAB 5 KESIMPULAN	34
5.1 Kesimpulan.....	34
5.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35