

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	4
1.6 Pembagian Tugas Anggota	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Edukasi Mitigasi Bencana Gempa	6
2.2 Peran Video 360 Dalam Edukasi	9
2.3 Pengembangan Aplikasi	9
2.3.1 3dVista.....	9
2.3.2 Unity	10
2.3.3 Canva	11
2.3.4 GoPro MAX 360 Action Camera	12

2.3.5	Virtual Reality Box	13
2.3.6	Usability Testing	14
2.4	Aplikasi Serupa	15
2.4.1	VR 360 Earthquake Survival	15
2.4.2	Power of Nature: VR Earthquake	15
2.4.3	Earthquake Simulator	16
2.4.4	Perbandingan Fitur	17
BAB III		16
ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN		16
3.1	Analisis Kebutuhan Pengguna	19
3.1.1	Proses Menggali Informasi	19
3.1.2	Karakteristik Target Pengguna	20
3.1.3	Fitur yang Dibutuhkan	20
3.2	Perancangan Aplikasi	21
3.2.1	Gambaran Umum Aplikasi	22
3.2.1	Use Case Diagram	22
3.2.3	Perancangan Antarmuka Aplikasi	23
3.3	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	25
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras	25
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	25
BAB IV		26
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		26
4.1	Implementasi Aplikasi	26
4.1.1	Struktur Kode Project	26
4.1.2	Kesesuaian Terhadap Rancangan	28
4.1.3	Hasil Implementasi	29
4.2	Pengujian Aplikasi	30
4.2.1	Pengujian Kualitas Kode	30
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas	30
4.2.3	Pengujian ke Pengguna	49

4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian.....	50
BAB V.....	52
KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56