



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR SIMBOL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah.....	I-4
1.3 Batasan Masalah	I-4
1.4 Tujuan Penelitian	I-5
1.5 Sistematika Penulisan.....	I-5
BAB II LANDASAN TEORI.....	II-1
2.1 Android.....	II-1
2.2 <i>Virtual Reality</i>	II-2
2.3 Multimedia.....	II-3
2.4 Blender	II-4
2.5 <i>Unity 3D Engine</i>	II-4
2.6 <i>Algoritma A Star</i>	II-5
2.7 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	II-7
2.8 <i>Rational Unified Process (RUP)</i>	II-9
2.8.1 <i>Fase Rational Unified Process (RUP)</i>	II-10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	III-1
3.1 Metodologi Penelitian	III-1
3.2 Tahapan <i>Rational Unified Process</i> (RUP).....	III-1
3.2.1 Fase <i>Inception</i>	III-2
3.2.2 Fase <i>Elaboration</i>	III-2
3.2.3 Fase <i>Construction</i>	III-3
3.2.4 Fase <i>Transition</i>	III-3
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN	IV-1
4.1 Gambaran Umum Aplikasi.....	IV-1
4.2 Pengumpulan Data (Observasi)	IV-2
4.2.1 Analisa Kebutuhan Data	IV-2
4.2.2 Data Yang Dibutuhkan	IV-3
4.3 Analisa Penerapan Algoritma <i>A Star</i>	IV-16
4.3.1 Graf Gedung Kampus UIN SUSKA Riau	IV-16
4.3.2 Analisa Proses Algoritma <i>A Star</i>	IV-18
4.3.3 Perhitungan Manual Algoritma <i>A Star</i>	IV-20
4.4 Analisa Arsitektur Aplikasi	IV-36
4.5 Perancangan Aplikasi.....	IV-36
4.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	IV-37
4.5.2 <i>Use Case Specification</i>	IV-37
4.5.3 <i>Class Diagram</i>	IV-39
4.5.4 <i>Sequence Diagram</i>	IV-40
4.5.5 <i>Activity Diagram</i>	IV-43
4.6 Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi.....	IV-48
4.6.1 Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi	IV-48
4.7 Tahap Pengerjaan Aplikasi	IV-51
4.7.1 Pembuatan Denah.....	IV-51
4.7.2 Pembuatan Graf Gedung.....	IV-51
4.7.3 Pembuatan Grid Peta	IV-52
4.7.4 Pembuatan 3D Gedung.....	IV-53



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.7.5	Pembuatan Objek Pendukung dan Teksturing	IV-53
4.7.6	Pembuatan Aplikasi.....	IV-54
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		V-1
5.1	Implementasi.....	V-1
5.1.1	Lingkungan Pengembangan.....	V-1
5.1.2	Lingkungan Implementasi	V-2
5.1.3	Batasan Implementasi.....	V-2
5.1.4	Hasil Implementasi.....	V-3
5.2	Pengujian	V-8
5.2.1	Pengujian <i>Device</i>	V-8
5.2.2	Pengujian <i>Black Box</i>	V-9
5.2.3	Pengujian <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	V-10
5.3	Kesimpulan Pengujian.....	V-11
BAB VI PENUTUP.....		VI-1
6.1	Kesimpulan	VI-1
6.2	Saran.....	VI-1
DAFTAR PUSTAKA.....		xxiii
LAMPIRAN A FORM KUISIONER APLIKASI		A-1
LAMPIRAN B PROSES PERANCANGAN 3D GEDUNG UIN SUSKA ...		B-1