

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Pustaka	5
2.2 Museum	6
2.3 Unity	6
2.4 Blender 3D	6
2.5 3D	7
2.6 Firebase	7
2.7 UML	7
2.8 Black Box Testing	8
2.9 Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)	8
2.10 Metode Prototyping.....	9
BAB 3 METODE	11
3.1 Tahapan Penelitian	11
3.2 Topik	12

3.3	Identifikasi Masalah	12
3.4	Tujuan Penelitian.....	13
3.5	Prototyping	14
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		20
4.1	Pengumpulan data	20
4.2	Perancangan Sistem (<i>Design</i>).....	26
4.3	Pembuatan Prototype.....	32
4.4	Uji Coba (<i>Testing</i>).....	46
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran	49
DAFTAR REFERENSI		50
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....		51
Lampiran 2 Wawancara kebutuhan user		52
Lampiran 3 Wawancara Pihak Museum		58
Lampiran 4 Hasil Pengujian PSSUQ		60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Jurnal Terdahulu	5
Tabel 2.2 Tabel Perhitungan PSSUQ.....	9
Tabel 3.1 Tabel Black Box Testing.....	16
Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan PSSUQ	17
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing	46
Tabel 4.2 Hasil PSSUQ.....	47





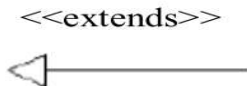
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Prototyping	10
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	11
Gambar 3.2 Perancangan Sistem.....	15
Gambar 4.1 Uang Lima Sen.....	21
Gambar 4.2 Uang Sepuluh Sen	21
Gambar 4.3 Uang Logam 5.000 Rupiah	22
Gambar 4.4 Uang Logam 10.000 Rupiah	22
Gambar 4.5 Uang Logam 25.000 Rupiah	23
Gambar 4.6 Mesin Press Uang.....	23
Gambar 4.7 Rempah Pala.....	24
Gambar 4.8 Rempah Lada.....	24
Gambar 4.9 Use Case Sistem	27
Gambar 4.10 Activity Diagram Sistem.....	28
Gambar 4.11 Splash Screen	29
Gambar 4.12 Informasi Museum	29
Gambar 4.13 List seluruh artefak.....	30
Gambar 4.14 List kategori artefak	30
Gambar 4.15 List artefak per kategori	31
Gambar 4.16 Detail informasi artefak.....	31
Gambar 4.17 3D model artefak.....	32
Gambar 4.18 Realtime Database.....	33
Gambar 4.19 <i>Scene Front</i>	34
Gambar 4.20 Kode FrontToMenu.....	34
Gambar 4.21 <i>Scene Menu</i>	35
Gambar 4.22 Kode Menu.....	35
Gambar 4.23 <i>Scene Kategori</i>	36
Gambar 4.24 Kode Kategori	37
Gambar 4.25 <i>Scene Artefak Sesuai Kategori</i>	37
Gambar 4.26 Kode Artefak Sesuai Kategori.....	38
Gambar 4.27 <i>Scene Artefak</i>	38
Gambar 4.28 Kode Mengeluarkan Gambar	39
Gambar 4.29 Kode Mengeluarkan Judul Artefak	40
Gambar 4.30 Kode Mengeluarkan Deskripsi Artefak.....	40
Gambar 4.31 <i>Scene 3D Model</i>	41
Gambar 4.32 Kode Membuat 3D Model	41
Gambar 4.33 Artefak Uang 5 Sen.....	42
Gambar 4.34 Artefak Uang 10 Sen.....	42
Gambar 4.35 Artefak Uang Logam 5000.....	43
Gambar 4.36 Artefak Uang Logam 10000.....	43

Gambar 4.37 Artefak Uang Logam 25000.....	44
Gambar 4.38 Artefak Alat Press	44
Gambar 4.39 Artifak Rempah Pala	45
Gambar 4.40 Artifak Rempah Lada.....	45




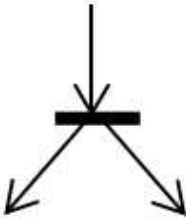


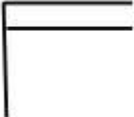
DAFTAR SIMBOL

Simbol-simbol yang digunakan untuk *use case*:

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Merupakan Penggunaan dari sistem. Penamaan aktor menggunakan kata benda.
	Use Case	Merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh aktor. Penamaan use case dengan kata kerja.
	Asosiasi	Hubungan antara aktor dengan use case.
	Include	Hubungan antara use case dengan use case, include menyatakan bahwa sebelum pekerjaan dilakukan harus mengerjakan pekerjaan lain terlebih dahulu.
	Extends	Hubungan antara use case dengan use case, extends menyatakan bahwa jika pekerjaan yang dilakukan tidak sesuai atau terdapat kondisi khusus, maka lakukan pekerjaan itu.

Simbol 1 Simbol Use Case

Simbol-simbol yang digunakan untuk *activity diagram*:

Gambar	Keterangan
	Start Point, merupakan awal aktivitas.
	End Point, merupakan akhir aktivitas.
	Activities, menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis.
	Fork/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu join.
	Join (penggabungan), digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
	Decision Points, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, True dan False.
	Swimlane, pembagian activity diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa..

Simbol 2 Simbol Activity Diagram