

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Batasan Masalah	3
1.2.3 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	4
1.3.1 Tujuan Penelitian	4
1.3.2 Manfaat Penelitian	4
1.4 Sistematika Penulisan	5
LANDASAN TEORI	7
2.1 Sistem Tata Surya	7
2.1.1 Definisi Tata Surya	7
2.1.2 Sistem Tata Surya	7
2.1.3 Matahari	7
2.1.4 Planet – planet dalam Tata Surya	8
2.1.5 Satelit	11

2.1.6	Asteroida.....	11
2.1.7	Meteorid.....	11
2.1.8	Komet.....	12
2.2	<i>Virtual Reality</i>	12
2.3	Aplikasi.....	12
2.4	Android.....	13
2.5	<i>Unity3D</i>	13
2.6	Pengertian Bahasa C#	14
2.6.1	Perbandingan C# dengan Bahasa .NET Lain	15
2.7	Definisi UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	15
2.7.1	Pengertian UML	15
2.7.2	Diagram - Diagram UML	16
2.7.3	Use Case Diagram.....	16
2.7.4	Activity Diagram.....	19
2.8	Pengujian Perangkat Lunak.....	21
2.8.1	Metode Black Box.....	22
2.8.2	Metode White Box	23
2.8.3	Kelebihan White Box Testing	24
2.8.4	Kekurangan White Box Testing	25
ANALISA DAN PERANCANGAN		26
3.1	Analisa Sistem Berjalan.....	26
3.1.1	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	27
3.1.2	<i>Use Case Description</i> Sistem Berjalan	27
3.1.3	Identifikasi Masalah	28
3.1.4	Solusi Penyelesaian Masalah.....	28
3.2	Perancangan Sistem Yang Diusulkan	28
3.2.1	Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan	29
3.2.2	<i>Use Case Description</i> Sistem Yang Diusulkan	30
3.2.3	<i>Activity Diagram</i> Sistem Yang Diusulkan.....	32
3.2.4	Struktur Navigasi Aplikasi.....	35

3.2.5	Storyboard Aplikasi.....	36
3.2.6	Perancangan Antar Muka.....	37
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		42
4.1	Implementasi	42
4.2	Tampilan Antarmuka Aplikasi.....	43
4.2.1	Tampilan Antarmuka <i>Scene Menu</i>	43
4.2.2	Tampilan Antarmuka <i>Scene Start</i>	44
4.2.3	Tampilan Antarmuka <i>Scene GUI Matahari</i>	45
4.2.4	Tampilan Antarmuka <i>Scene GUI Merkurius</i>	45
4.2.5	Tampilan Antarmuka <i>Scene GUI Venus</i>	46
4.2.6	Tampilan Antarmuka <i>Scene GUI Bumi</i>	47
4.2.7	Tampilan Antarmuka <i>Scene GUI Mars</i>	48
4.2.8	Tampilan Antarmuka <i>Scene GUI Jupiter</i>	49
4.2.9	Tampilan Antarmuka <i>Scene GUI Saturnus</i>	50
4.2.10	Tampilan Antarmuka <i>Scene GUI Uranus</i>	51
4.2.11	Tampilan Antarmuka <i>Scene GUI Neptunus</i>	52
4.2.12	Tampilan Antarmuka <i>Scene GUI Dwarf Planet (Pluto)</i>	53
4.2.13	Tampilan Antarmuka <i>Scene About</i>	54
4.3	Metode Pengujian	55
4.3.1	Skenario Pengujian.....	56
4.3.2	Analisa Hasil Pengujian.....	64
KESIMPULAN DAN SARAN.....		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN		68