

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat lunak	5
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 LANDASAN TEORI	9
2.1 Properti	9
2.1.1 Pengertian Properti	9
2.1.2 Klasifikasi Properti	10
2.1.3 Media Promosi	10
2.1.3.1 Pengertian Promosi	11
2.1.3.2 Fungsi Promosi	11
2.1.3.3 Tujuan Promosi	11
2.1.4 Multimedia	12
2.1.4.1 Pengertian Multimedia	12
2.1.5 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	13
2.1.6 <i>Virtual Reality</i>	15
2.1.6.1 Sejarah Perkembangan <i>Virtual Reality</i>	16
2.1.6.2 <i>Virtual Reality Photography</i>	16

2.1.6.3 Virtual Tour.....	17
2.1.6.4 Hotspot	17
2.1.6.5 Metode Gambar Panorama.....	18
2.1.7 <i>Image Stitching</i>	19
2.1.8 Tools yang digunakan	20
2.1.8.1 PTGUI.....	20
2.1.8.2 Adobe Photoshop	20
2.1.8.3 3Dvista Virtual Tour	21
2.1.9 Alat Bantu Pemodelan.....	21
2.1.9.1 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	21
2.1.9.2 <i>Use Case Diagram</i>	22
2.1.9.3 <i>Activity Diagram</i>	23
2.1.9.1 <i>Sequence Diagram</i>	24
2.1.9.2 <i>Class Diagram</i>	26
2.1.10 Teknologi Website	28
2.1.11 Aplikasi Berbasis Website	29
2.1.12 <i>Personal Home Page</i> (PHP).....	30
2.1.13 MySQL.....	30
2.1.14 XAMPP.....	30
2.1.15 Pengujian Blackbox	31
2.1.16 Kuesioner	32
2.1.17 Skala <i>Likert</i>	33
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	34
3.1 Analisis Sistem.....	34
3.1.1 Analisis Masalah	34
3.1.2 Analisis Sistem Berjalan	34
3.1.2.1 Promosi Menggunakan Foto dan Video.....	35
3.1.2.2 Promosi dengan Survei Langsung.....	35
3.1.3 Analisis Sistem yang Diusulkan	36
3.1.4 Analisis Kebutuhan Aplikasi Sejenis.....	38
3.1.4.1 Aplikasi Rumah123.....	38
3.1.4.2 Aplikasi Virtual Tour Properti di Summarecon Serpong.....	39

3.1.4.3 Perbandingan Kebutuhan Aplikasi Sejenis	40
3.1.5 Analisis Sistem yang akan Dibangun.....	41
3.2 Perancangan Proses	44
3.2.1 Proses Pembangunan Virtual Tour.....	44
3.2.1.1 Pengumpulan Foto	45
3.2.1.1.1 Teknik Pengambilan Foto	46
3.2.1.1.2 Hasil Pengambilan Foto	47
3.2.1.2 Stitching Foto menjadi Panorama	48
3.2.1.3 Penyuntingan Foto Panorama	51
3.2.1.4 Penempatan <i>Hotspot</i>	56
3.2.1.4.1 Analisis Interaksi atau <i>Hotspot</i>	56
3.2.1.4.2 Penempatan Hotspot pada Denah.....	57
3.2.1.4.3 Struktur Hotspot.....	62
3.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	66
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	67
3.2.2.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	68
3.2.2.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	68
3.2.2.1.3 Analisis Kebutuhan Pengguna	69
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	70
3.2.2.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	71
3.2.2.2.1.1 <i>Use Case Diagram</i> sistem yang diusulkan	71
3.2.2.2.1.2 <i>Use Case Diagram</i> (Admin).....	71
3.2.2.2.1.3 <i>Use Case Diagram</i> (User).....	72
3.2.2.2.2 <i>Activity Diagram</i>	72
3.2.2.2.2.1 <i>Activity Diagram Login</i> (Admin)	72
3.2.2.2.2.2 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data (Admin)	74
3.2.2.2.2.3 <i>Activity Diagram</i> Edit Data (Admin).....	75
3.2.2.2.2.4 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data (Admin)	76
3.2.2.2.2.5 <i>Activity Diagram Logout</i> (Admin)	77
3.2.2.2.2.6 <i>Activity Diagram</i> Gambar (User)	78
3.2.2.2.2.7 <i>Activity Diagram</i> Informasi (User).....	79
3.2.2.2.3 <i>Sequence diagram</i>	80

3.2.2.2.3.1	<i>Sequence</i> diagram <i>Login</i> (Admin)	80
3.2.2.2.3.2	<i>Sequence</i> diagram Tambah Data (Admin)	81
3.2.2.2.3.3	<i>Sequence</i> diagram Edit Data (Admin).....	82
3.2.2.2.3.4	<i>Sequence</i> diagram Hapus Data (Admin)	83
3.2.2.2.3.5	<i>Sequence</i> diagram Logout (Admin)	84
3.2.2.2.3.6	<i>Sequence</i> diagram Gambar (<i>User</i>).....	85
3.2.2.2.3.7	<i>Sequence</i> diagram Informasi (<i>User</i>)	86
3.2.2.2.4	Class diagram	87
3.2.2.2.4.1	Class diagram (Admin)	87
3.3	Perancangan Sistem	87
3.3.1	Perancangan Struktur Menu	88
3.3.2	Perancangan Antar Muka.....	88
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	90
4.1	Implementasi	90
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	90
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	91
4.1.3	Implementasi Antarmuka	91
4.2	Pengujian.....	92
4.2.1	Pengujian <i>Black Box</i>	92
4.2.1.1	Kasus Hasil Pengujian	93
4.2.1.2	Kesimpulan Pengujian <i>Alpha</i>	95
4.2.2	Pengujian Beta	95
4.2.2.1	Data Kuesioner.....	96
4.2.2.2	Pengolahan Data Kuesioner	96
4.2.2.3	Kesimpulan Pengujian Beta	105
4.2.3	Pengujian Optimalisasi Kecepatan.....	105
4.2.3.1	Kasus Uji Optimalisasi Kecepatan.....	106
4.2.3.2	Kesimpulan Optimalisasi Kecepatan	106
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	107
5.1	Kesimpulan	107
5.2	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108