

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
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 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Profil Instansi.....	9
2.1.1 Sejarah Singkat Kabupaten Bandung Barat.....	9
2.1.2 Logo Kabupaten Bandung Barat	10
2.1.3 Visi Kabupaten Bandung Barat	11
2.1.4 Misi Kabupaten Bandung Barat	13
2.1.5 Geografis Kabupaten Bandung Barat	13
2.1.6 Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat.....	15
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Wisata	15
2.2.2 Virtual Map.....	18
2.2.3 Fotografi Panorama	20

2.2.4	Virtual Tour	21
2.2.5	Google Earth.....	22
2.2.6	Basis Data	25
2.2.7	Data Definition Language	25
2.2.8	Data Manipulation Language	26
2.2.9	Unified Modeling Language (UML)	26
2.2.10	Hugin	27
2.2.11	Unity3D	28
2.2.11.1	Asset Store	29
2.2.11.2	GAIA Scene Generator and Terrain	29
2.2.12	Bahasa Pemograman C#.....	29
2.2.13	Terrain Party	30
2.2.14	PHP	30
2.2.15	CSS	30
2.2.16	Framework Codeigniter	31
2.2.17	Pengujian Perangkat Lunak	32
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Konsep	33
3.1.1	Analisis Masalah.....	33
3.1.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	35
3.1.3	Analisis Arsitektur Sistem	38
3.1.4	Konsep Virtual Map	40
3.1.4.1	Pengenalan Virtual Map	41
3.1.4.2	Deskripsi Virtual Map yang akan dibangun	41
3.1.5	Konsep Foto Panorama.....	42
3.1.5.1	Pengenalan Foto Panorama	44
3.1.5.2	Deskripsi Foto Panorama yang akan dibangun	44
3.1.6	Konsep Material	45
3.1.7	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	50
3.1.7.1	Use Case Diagram Virtual Map.....	51
3.1.7.1.1	Definisi Aktor	52

3.1.7.1.2	Definisi Use Case	52
3.1.7.1.3	Use Case Specification	52
3.1.7.2	Activity Diagram Virtual Map	54
3.1.7.3	Class Diagram Virtual Map.....	55
3.1.7.4	Sequence Diagram Virtual Map	56
3.1.7.5	Use Case Diagram Website	57
3.1.7.6	Activity Diagram Website	66
3.1.7.7	Class Diagram Website	78
3.1.7.8	Sequence Diagram Website.....	78
3.1.7.9	Diagram Relasi	84
3.1.7.10	Struktur Tabel.....	84
3.1.8	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	86
3.1.8.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	86
3.1.8.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	87
3.1.8.3	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	88
3.2	Perancangan.....	88
3.2.1	Perancangan Virtual Map	89
3.2.1.1	Penentuan Lokasi Peta.....	89
3.2.1.2	Penentuan Terrain.....	89
3.2.1.3	Seleksi Peta.....	89
3.2.2	Perancangan Foto Panorama	90
3.2.3	Perancangan Struktur Menu	90
3.2.4	Perancangan Antarmuka.....	91
3.2.4.1	Perancangan Antarmuka Virtual Map	91
3.2.4.2	Perancangan Antarmuka Foto Panorama	92
3.2.4.3	Perancangan Antarmuka Informasi Pariwisata.....	93
3.2.4.4	Perancangan Antarmuka Login	94
3.2.4.5	Perancangan Antarmuka Pengelolaan Data.....	94
3.2.4.6	Perancangan Antarmuka Pengelolaan Foto Panorama	95
3.2.4.7	Perancangan Antarmuka Pengelolaan Informasi Pariwisata	95
3.2.5	Jaringan Semantik.....	96

3.3	Pengumpulan Bahan	97
3.3.1	Pengumpulan Bahan Virtual Map	98
3.3.2	Pengumpulan Bahan Foto Panorama.....	100
3.4	Pembuatan	101
3.4.1	Pembuatan Virtual Map.....	101
3.4.2	Pembuatan Foto Panorama	105
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		111
4.1	Implementasi	111
4.1.1	Lingkungan Implementasi	111
4.1.2	Implementasi Antarmuka	112
4.1.3	Implementasi Class.....	113
4.1.4	Implementasi Database.....	115
4.1.4.1	Implementasi Database virtualmap	115
4.1.4.2	Implementasi Tabel user.....	115
4.1.4.3	Implementasi Tabel destinasi_wisata	116
4.1.4.4	Implementasi Tabel fasilitas_wisata.....	116
4.1.4.5	Implementasi Tabel foto.....	117
4.2	Pengujian	117
4.2.1	Pengujian Black Box	118
4.2.1.1	Skenario Pengujian.....	118
4.2.1.2	Pengujian Isi	119
4.2.1.3	Pengujian Antarmuka	130
4.2.1.4	Pengujian Navigasi.....	174
4.2.1.5	Pengujian Keamanan	178
4.2.1.6	Pengujian Kinerja	178
4.2.1.7	Kesimpulan Hasil Pengujian Black Box	182
4.2.2	Pengujian User Acceptance Test.....	182
4.2.2.1	Wawancara Pengujian	182
4.2.2.2	Kuesioner Pengujian.....	183
4.2.2.3	Kesimpulan Hasil Pengujian User Acceptance Test	189
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		191

5.1	Kesimpulan.....	191
5.2	Saran	191