

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1. Identifikasi Masalah	5
1.5.2. Pengumpulan Data	6
1.5.3. Analisis Data	6
1.5.4. Metode Pembangunan Perangkat Lunak	6
1.5.5. Kesimpulan dan Saran	7
1.5.6. Aplikasi <i>Virtual Tour</i> dan Reservasi pada <i>Avia Residence</i>	8
1.6. Sistematika Penulisan	8

BAB 2 LANDASAN TEORI.....	11
2.1. Profil Avia <i>Residence</i>	11
2.1.1. Visi.....	11
2.1.2. Misi.....	11
2.1.3 Struktur Organisasi.....	11
2.2. Landasan Teori.....	13
2.2.1. Hotel.....	13
2.2.1.1. Pengertian Hotel.....	13
2.2.1.2. Klasifikasi Hotel.....	13
2.2.2. Media Promosi.....	13
2.2.2.1. Pengertian Promosi.....	14
2.2.2.2. Fungsi Promosi.....	14
2.2.2.3. Tujuan Promosi.....	14
2.2.3. Multimedia.....	15
2.2.3.1. Pengertian Multimedia.....	15
2.2.4. Metode Luther – Sutopo.....	16
2.2.5. <i>Virtual Reality</i>	18
2.2.5.1. Sejarah Perkembangan <i>Virtual Reality</i>	19
2.2.5.2. <i>Virtual Reality Photography</i>	19
2.2.5.3. <i>Virtual Tour</i>	20
2.2.5.4. <i>Hotspot</i>	21
2.2.5.5. Metode Gambar Panorama.....	22
2.2.6. <i>Image Stitching</i>	23
2.2.7. Teknologi <i>Website</i>	24
2.2.8. Aplikasi Berbasis Web.....	25

2.2.9.	HTML	26
2.2.10.	<i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	26
2.2.11.	Javascript.....	27
2.2.12.	Personal Home Page (PHP)	27
2.2.13.	MySQL	28
2.2.14.	XAMPP.....	29
2.2.15.	3DVista	29
2.2.16.	Entity Relationship Diagram (ERD).....	30
2.2.17.	Pemograman Terstruktur.....	31
2.2.17.1.	DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	32
2.2.16.2.	Kamus Data.....	36
2.2.17.	Pengujian Blackbox	36
2.2.18.	Pengujian Beta.....	37
2.2.19.	Skala <i>Likert</i>	37
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		39
3.1	Konsep (<i>Concept</i>)	39
3.1.1	Analisis Sistem	39
3.1.1.1	Analisis Masalah	39
3.1.1.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	40
3.1.1.3	Analisis Sistem yang Sejenis.....	45
3.1.2	Analisis Sistem yang Diusulkan.....	46
3.1.2.1	Arsitektur Sistem.....	48
3.1.2.2	Analisis Virtual Tour	51
3.1.3	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	52
3.1.4	Kebutuhan Non Fungsional.....	53

3.1.4.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	53
3.1.4.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	54
3.1.4.3	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	54
3.1.5	Kebutuhan Fungsional	55
3.1.5.1	Diagram Konteks.....	55
3.1.5.2	Data Flow Diagram (DFD)	56
3.1.5.3	Spesifikasi Proses	61
3.1.5.4	Kamus Data.....	68
3.2	Perancangan (<i>Design</i>)	70
3.2.1	Perancangan Virtual Tour	70
3.2.1.1	Penempatan <i>Hotspot</i> Gambar Panorama	70
3.2.1.2	Penempatan <i>Hotspot</i> berdasarkan Denah Bangunan	71
3.2.2	Perancangan Basis Data	73
3.2.2.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	73
3.2.2.2	Kamus Data ERD	75
3.2.3	Perancangan Sistem	76
3.2.3.1	Perancangan Data	76
3.2.3.2	Perancangan Struktur Menu	79
3.2.3.3	Perancangan Tampilan Antarmuka	80
3.2.3.4	Perancangan Pesan	94
3.2.3.5	Jaringan Semantik.....	96
3.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	97
3.3.1.1	Teknik Pengambilan foto	97
3.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	106
3.1.1	Proses Image Stitching.....	106

3.1.2	Pembuatan 360 ⁰ View	107
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		109
4.1	Pengujian (<i>Testing</i>)	109
4.1.1	Implementasi Sistem.....	109
4.1.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	109
4.1.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	109
4.1.1.3	Impelementasi Basis Data.....	110
4.1.1.4	Implementasi Antarmuka.....	111
4.1.2	Pengujian Sistem	112
4.1.2.1	Pengujian <i>Black Box</i>	113
4.1.2.2	Pengujian Beta.....	120
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		127
5.1	Kesimpulan.....	127
5.2	Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....		129