

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.4.1 Batasan Area Penelitian	3
1.4.2 Batasan Sistem	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	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Sejarah	9
2.1.1 Sejarah Museum <i>Hall Of Fame</i> Panggung Inohong	9
2.1.2 Sejarah Lembaga	9
2.2 Visi dan Misi	12
2.2.1 Visi	12
2.2.2 Misi	12
2.2.3 Struktur Organisasi	12
2.3 Landasan Teori	13

2.3.1	Promosi.....	13
2.3.2	HTML.....	14
2.3.3	JavaScript	14
2.3.4	Multimedia	15
2.3.5	Panorama.....	15
2.3.6	Teknologi Website	17
2.3.7	<i>Virtual Reality Photography</i>	18
2.3.8	<i>Virtual Tour</i>	19
2.4	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	20
2.5	Pengujian Blackbox.....	22
2.6	<i>Usability Testing</i>	23
2.7	<i>Flow Chart</i>	23
2.8	<i>Tools</i> Pembangunan Aplikasi.....	24
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		31
3.1	Analisis Masalah	31
3.1.1	Analisis Sistem yang Berjalan.....	31
3.2	Konsep Sistem.....	33
3.3	Analisis Denah	34
3.4	Analisis Fasilitas	35
3.5	Analisis Pembentukan Virtual Tour.....	36
3.5.1	Pembentukan Panorama	37
3.5.2	Interaksi.....	45
3.6	Analisis Pembentukan Model 3D.....	54
3.6.1	Perancangan Model 3D	55
3.6.1	Perancangan Model 3D <i>View</i>	55
3.7	Analisis Sistem yang akan dibangun.....	59
3.7.1	Arsitektur Sistem yang akan dibangun.....	60
3.8	Perancangan Sistem.....	61
3.8.1	Kebutuhan Sistem Non Fungsional.....	61
3.8.2	Kebutuhan Sistem Fungsional.....	64
3.8.3	Perancangan Basis Data	105

3.8.4	Perancangan Antarmuka.....	108
3.9	Perancangan Menu	118
3.9.1	Perancangan Menu Admin	118
3.9.2	Perancangan Menu Pengunjung	119
3.10	Jaringan Semantik	119
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		123
4.1	Implementasi Sistem	121
4.1.1	Implementasi Perangkat keras Pembangun	121
4.1.2	Implementasi Perangkat keras Pengujian.....	121
4.2	Implementasi Perangkat Lunak Pembangun	122
4.3	Implementasi Perangkat Lunak Pengujian	122
4.4	Implementasi Basis Data	123
4.5	Implementasi Model 3D	124
4.6	Implementasi Antarmuka	127
4.7	Pengujian Sistem	129
4.7.1	Pengujian Blackbox.....	129
4.7.1.2	Kesimpulan Pengujian Backbox	137
4.7.2	Pengujian Performansi Web.....	138
4.7.2.1	Metode Performansi dan Kecepatan	138
4.7.2.2	Metode Load Time	140
4.7.2.3	Metode Respon time.....	141
4.7.3	Pengujian Usability Testing	142
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		155
5.1	Kesimpulan.....	155
5.2	Saran.....	155
DAFTAR PUSTAKA		157