

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Tahap Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Tahap Pembangunan Perangkat Lunak	6
1.5.3 Tahap Kesimpulan dan Saran	8
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Profil Perusahaan	11
2.1.1 Logo Perusahaan	11
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	11
2.1.3 Struktur Organisasi.....	12
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Promosi.....	14

2.2.2	<i>Multimedia</i>	17
2.2.3	<i>Virtual Reality</i>	21
2.2.4	Teknologi <i>Website</i>	28
2.2.5	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	31
2.2.6	<i>Unity3D</i>	34
2.2.7	<i>PTGui</i>	35
2.2.8	<i>MySQL</i>	35
2.2.9	<i>JavaScript</i>	35
2.2.10	<i>Black Box Testing</i>	36
2.2.11	<i>Skala Likert</i>	37
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		39
3.1	<i>Concept</i>	39
3.1.1	Analisis Sistem.....	39
3.1.2	Analisis Masalah	39
3.1.3	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	40
3.1.4	Analisis Aplikasi Sejenis	42
3.1.5	Analisis Sistem yang akan Dibangun.....	45
3.1.6	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	47
3.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	79
3.2.1	Perancangan Struktur Menu.....	79
3.2.2	Perancangan Antarmuka.....	80
3.2.3	Jaringan Semantik	94
3.3	<i>Material Collecting</i>	98
3.3.1	<i>Analisis Virtual Tour</i>	98
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		103

4.1	<i>Assembly</i>	103
4.1.1	Implementasi.....	103
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras	103
4.1.3	Implementasi Perangkat Lunak.....	104
4.1.4	Implementasi Basis Data	104
4.1.5	Implementasi Antarmuka.....	105
4.2	Pengujian (<i>Testing</i>)	107
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i>	107
4.2.2	Pengujian <i>Beta</i>	111
4.3	<i>Distribution</i>	119
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		121
5.1	Kesimpulan	121
5.2	Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA		122