

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.1 Identifikasi Masalah .....	2
1.2 Maksud dan Tujuan .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.3.1 Batasan Sistem Perangkat Lunak .....	3
1.3.2 Batasan Area Penelitian.....	4
1.4 Metodologi Penelitian .....	4
1.4.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.4.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak .....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 <i>Profil</i> Instansi .....	9
2.1.1 Sejarah Instansi.....	9
2.1.2 Logo Instansi .....	9
2.1.3 Visi dan Misi .....	10
2.1.3.1 Visi .....	10
2.1.3.2 Misi.....	10
2.1.3.3 Strategi.....	10
2.1.3.4 Moto .....	11
2.1.4 Struktur Organisasi .....	11
2.2 Landasan Teori .....	12
2.2.1 Promosi.....	12
2.2.2 <i>Virtual tour</i> .....	13
2.2.3 Panorama .....	14
2.2.4 <i>Interactive map</i> .....	15
2.2.5 <i>Random sampling</i> .....	16
2.2.6 <i>Cluster Sampling</i> .....	16
2.2.7 Skala Likert .....	16
2.2.8 <i>Blackbox</i> .....	17
2.2.9 Blender .....	17
2.2.10 MySQL.....	18
2.2.11 PTGui .....	18
2.2.12 Android.....	19
2.2.13 <i>Unified Modeling Language(UML)</i> .....	19
2.2.14 <i>UseCase Diagram</i> .....	19
2.2.15 <i>UseCase Scenario</i> .....	20
2.2.16 <i>Activity Diagram</i> .....	20

2.2.17	<i>Sequence Diagram</i> .....	21
2.2.18	<i>Class Diagram</i> .....	21
2.2.19	<i>Flowchart</i> .....	21
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		<b>23</b>
3.1	Analisis Masalah .....	23
3.1.1	Analisis Sistem yang Berjalan .....	23
3.1.1.1	Promosi Dengan Sosial Media .....	24
3.1.1.3	Promosi dengan Survei Langsung .....	25
3.1.1.4	Konsep Sistem .....	26
3.2	Analisis <i>Interactive map</i> dan <i>Virtual tour</i> .....	26
3.2.1	Analisis <i>Map</i> .....	27
3.2.2	Analisis <i>Intercative Map</i> .....	29
3.2.2.1	Pemetaan Bangunan .....	29
3.2.2.2	Pengumpulan Foto Bangunan .....	30
3.2.2.3	Pembuatan 3D Objek .....	31
3.2.2.4	Interaksi <i>Interactive map</i> .....	32
3.2.2.4.1	Penempatan <i>Hotspot</i> .....	32
3.2.3	Analisis <i>Virtual tour</i> .....	38
3.2.3.1	Pengambilan Foto .....	39
3.2.3.2	Analisis Konten Fasilitas .....	40
3.2.3.3	Teknik Pengambilan Foto .....	41
3.2.3.4	Analisis Data .....	42
3.2.3.5	Hasil Pengambilan Foto .....	44
3.2.3.6	Pengolahan Data Foto .....	46
3.2.3.7	<i>Stitching</i> Foto Menjadi Panorama .....	46
3.2.3.8	Konversi Menjadi Kubus Panorama .....	48
3.2.3.9	Interaksi <i>Virtual Tour</i> .....	49
3.2.3.9.1	<i>Hotspot</i> .....	49
3.2.3.9.2	Penempatan <i>Hotspot</i> Pada Denah .....	49
3.3	Arsitektur Sistem Yang Akan Dibangun .....	54
3.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	55
3.4.1	Spesifikasi Kebutuhan Non-Fungsional .....	55
3.4.1.1	Kebutuhan Atribut Kualitas .....	56
3.4.1.2	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras .....	56
3.4.1.3	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	57
3.4.1.4	Kebutuhan Pengguna .....	57
3.4.2	Spesifikasi Kebutuhan Fungsional .....	58
3.4.2.1	Tabel Kebutuhan Fungsional .....	58
3.4.2.2	<i>UseCase</i> .....	59
3.4.2.3	Definisi Aktor .....	60
3.4.2.4	Definisi <i>UseCase</i> .....	60
3.4.2.5	<i>UseCase</i> Skenario .....	61
3.4.2.6	<i>Activity Diagram</i> .....	70
3.4.3	<i>Class Diagram</i> .....	83
3.4.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	85
3.4.5	Perancangan Basis Data .....	94
3.4.5.1	<i>Entity relationship Diagram (ERD)</i> .....	94
3.4.5.2	Skema Relasi .....	95

3.4.5.3	Struktur Tabel.....	95
3.5	Perancangan Antarmuka.....	96
3.5.1	Perancangan Antarmuka Pengunjung .....	96
3.5.2	Perancangan Antarmuka Administrator .....	118
3.5.3	Perancangan Antarmuka Pesan .....	122
3.5.4	Perancangan Struktur Menu .....	123
3.5.5	Perancangan Struktur Menu Administrator.....	123
3.5.6	Jaringan Semantik .....	124
3.5.6.1	Struktur Jaringan Semantik Pengguna .....	124
3.5.6.2	Perancangan Jaringan Semantik Pengguna .....	126
3.5.6.3	Struktur Jaringan Semantik Admin .....	126
3.5.6.4	Perancangan Jaringan Semantik Admin.....	127
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....		129
4.1	Implementasi Perancangan .....	129
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras .....	129
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak .....	129
4.1.3	Implementasi <i>Class</i> .....	130
4.1.4	Implementasi Antarmuka .....	131
4.1.5	Implementasi Basis Data .....	133
4.1.6	Implementasi 3D Objek.....	133
4.2	Pengujian .....	138
4.2.1	Pengujian <i>BlackBox</i> .....	138
4.2.1.1	Kasus Dan Hasil Pengujian .....	139
4.2.1.2	Kesimpulan Hasil Pengujian <i>Blackbox</i> .....	142
4.2.2	Pengujian Menggunakan <i>Usability Testing</i> Data Kuesioner.....	142
4.2.2.1	Perhitungan Skala Likert .....	145
4.2.2.2	Pengujian <i>Usability Use Questionnaire</i> dengan Skala Likert.....	146
4.2.2.3	Kesimpulan Hasil Pengujian .....	155
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....		157
5.1	Kesimpulan.....	157
5.2	Saran .....	157
DAFTAR PUSTAKA .....		158