

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xii
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
1.4.1 Batasan Area Penelitian	3
1.4.2 Batasan Sistem.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	6
1.5.3 Tahapan Penelitian.....	7
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Studi Literatur	11
2.2 Tempat Penelitian.....	22
2.2.1 Sejarah	22
2.2.3 Visi dan Misi.....	23
2.2.3 Struktur Organisasi	24
2.3 Landasan Teori.....	24
2.3.1 Multimedia.....	24
2.3.2 Virtual Tour	28
2.3.3 Location Based Service	29
2.3.4 Global Positioning System (GPS)	31
2.3.4.1 Pengertian GPS	31

2.3.4.2	Sistem Satelit GPS	31
2.3.4.3	Cara Kerja GPS	32
2.3.4.4	A-GPS	33
2.3.5	Google Maps.....	34
2.3.6	Android	34
2.3.6.1	Versi Android.....	34
2.3.7	Unity 3D	38
2.3.8	Blender 3D.....	39
2.3.10	Unified Modeling Language (UML)	41
2.3.11	Pengujian Blackbox	44
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		45
3.1	Analisis Sistem.....	45
3.1.1	Analisis Kebutuhan	45
3.1.2	Analisis Masalah	45
3.1.3	Konsep Aplikasi yang Akan Dibangun	50
3.1.4	Analisis Perangkat Keras.....	51
3.1.5	Analisis Perangkat Lunak.....	52
3.1.6	Analisis Pengguna	52
3.1.7	Arsitektur Sistem.....	53
3.1.8	Analisis Metode A Star Pathfinding.....	55
3.1.9	Analisis Peta	56
3.2	Pemodelan Sistem Fungsional	61
3.2.1	Use Case Diagram	62
3.2.2	Definisi Aktor	63
3.2.3	Definisi Use Case	63
3.2.4	Tabel Kebutuhan Fungsional.....	64
3.2.4	Skenario Use Case	65
3.2.5	Activity Diagram	71
3.2.5	Class Diagram	77
3.2.6	Sequence Diagram.....	78
3.2.7	Analisis Antarmuka	84

3.2.8	Perancangan Struktur Menu Pengguna	90
3.2.9	Jaringan Semantik	91
3.2.9.1	Struktur Jaringan Semantik.....	91
3.2.9.2	Perancangan Jaringan Semantik	92
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		93
4.1	Implementasi Sistem	93
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	93
4.1.1.1	Implementasi Perangkat Keras	93
4.1.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	94
4.1.2	Implementasi Class	94
4.1.3	Implementasi Antarmuka.....	95
4.2	Pengujian Sistem	96
4.2.1	Pengujian Fungsional Sistem.....	96
4.2.1.1	Skenario Pengujian Black Box	96
4.2.1.2	Kasus dan Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	97
4.2.2	Kesimpulan Hasil Pengujian Blackbox	98
4.3	Pengujian Kepada Pengunjung Menggunakan <i>Usability Testing</i>	98
4.3.1	Analisis Usability Testing.....	100
4.3.2	Kesimpulan Hasil Pengujian Kepada Pengunjung	101
4.4	Pengujian Kuesioner.....	101
4.4.1	Skenario Pengujian Kuisisioner	102
4.4.2	Perhitungan Skala Likert	103
4.4.3	Hasil Pengujian Kuisisioner	105
4.4.4	Kesimpulan Hasil Kuisisioner.....	105
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		107
5.1	Kesimpulan.....	107
5.2	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA		108