

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Maksud	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Batasan Masalah	4
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.7. Review Literatur	6
1.8. Sistematika Penulisan	14
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1. Profil Sekolah	15
2.1.1. Sejarah Sekolah	15
2.1.2. Logo Sekolah	17
2.1.3. Visi, Misi, Strategi, dan Tujuan Sekolah	17
2.1.4. Struktur Organisasi	18
2.2. Landasan Teori	20

2.2.1.	Virus.....	20
2.2.2.	Kindom Monera.....	26
2.2.3.	Holografik.....	31
2.2.4.	Proyektor Holografik 3D.....	36
2.2.5.	WebRTC.....	36
2.2.6.	SketchUp.....	38
2.2.7.	Unity 3D.....	39
2.2.8.	C#.....	39
2.2.9.	JavaScript.....	39
2.2.10.	WebGL.....	40
2.2.11.	Web Browser.....	40
2.2.12.	Ekstensi Browser.....	40
2.2.13.	Blender.....	41
2.2.14.	UML.....	41
2.2.15.	Pengujian.....	41
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		43
3.1.	Analisis Masalah.....	43
3.2.	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	43
3.3.	Analisis Arsitektur Sistem.....	45
3.4.	Analisis Holografik.....	46
3.4.1.	Analisis Sistem Kerja Holografik 3D.....	46
3.4.2.	Analisis Proyektor Holografik 3D.....	47
3.5.	Analisis WebRTC.....	51
3.5.1.	Analisis Instalasi Platform.....	52
3.5.2.	Analisis Instalasi Library.....	54

3.5.3.	Analisis Pemrograman	56
3.5.4.	Analisis Ekstensi WebRTC.....	61
3.6.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	64
3.7.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	65
3.7.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	65
3.7.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	65
3.7.3.	Analisis Kebutuhan Pengguna	66
3.8.	Analisis Kebutuhan Fungsional	66
3.8.1.	Use Case Diagram.....	66
3.8.2.	Activity Diagram	70
3.8.3.	Class Diagram.....	74
3.8.4.	Sequence Diagram	75
3.9.	Perancangan Sistem	75
3.9.1.	Perancangan Struktur Menu.....	76
3.9.2.	Perancangan Objek Tiga Dimensi	76
3.9.3.	Perancangan Aplikasi Holografik 3D	80
3.9.4.	Perancangan Model Proyektor Holografik 3D	86
3.9.5.	Perancangan Antarmuka	91
3.9.6.	Jaringan Semantik.....	114
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		115
4.1	Implementasi Sistem.....	115
4.1.1.	Implementasi Perangkat Keras yang Digunakan	115
4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak yang Digunakan	116
4.1.3.	Implementasi Aplikasi	116
4.1.4.	Implementasi Antarmuka.....	116

4.2	Pengujian Sistem.....	118
4.2.1.	Pengujian BlackBox.....	118
4.2.2.	Pengujian User Acceptance Testing	127
4.2.3.	Pengujian WebRTC	133
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		137
5.1.	Kesimpulan	137
5.2.	Saran	138
DAFTAR PUSTAKA		139