

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan 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 Pengumpulan Data	5
1.5.2 Tahapan Analisis	6
1.5.3 Pembangunan Perangkat Lunak	6
1.5.4 Tahap Pengujian	8
1.5.5 Penarikan Kesimpulan	8
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Profil Perusahaan	11
2.1.1 Sejarah Puspa Iptek Sundial	11
2.1.2 Visi dan Misi Puspa Iptek Sundial	12
2.1.3 Logo dan Maskot Puspa Iptek Sundial	13
2.1.4 Struktur Organisasi	13

2.2	Landasan Teori	16
2.2.1	Aplikasi	16
2.2.2	<i>Virtual Reality</i>	17
2.2.2.1	Sejarah Perkembangan <i>Virtual Reality</i>	18
2.2.2.2	<i>Virtual Reality Photography</i>	19
2.2.2.3	<i>Virtual Tour</i>	20
2.2.2.4	<i>Panorama</i>	20
2.2.2.5	<i>Cube Enviroment Mapping</i>	22
2.2.2.6	<i>Hotspot</i>	23
2.2.3	Promosi	23
2.2.4	Teknologi <i>Web</i>	25
2.2.4.1	Internet	25
2.2.4.2	Web Server.....	26
2.2.4.3	Web browser	26
2.2.5	Multimedia.....	27
2.2.6	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	29
2.2.7	Kamus Data.....	30
2.2.8	<i>Extensible Markup Language (XML)</i>	31
2.2.9	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	32
2.2.10	<i>JavaScript</i>	33
2.2.11	HTML 5	34
2.2.12	<i>Tools yang Digunakan</i>	34
2.2.12.1	PTGui.....	34
2.2.12.2	Krpano.....	35
2.2.13	Pengujian Perangkat Lunak	37
2.2.13.1	Black Box Testing.....	37
2.2.13.2	Skala Likert.....	38
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		39
5.1	Analisis Sistem	39
5.1.1	Analisis Masalah.....	39
5.1.2	Analisis Sistem yang Berjalan	39

5.1.2.1	Promosi dengan Sosial Media.....	40
5.1.2.2	Promosi dengan Survei Langsung	40
5.1.3	Analisis Kebutuhan Aplikasi Sejenis.....	41
5.1.3.1	Virtual Tour Museum Maritim	41
5.1.3.2	Virtual Tour Museum Nasional	42
5.1.3.3	Perbandingan Kebutuhan Aplikasi Sejenis.....	43
5.1.4	Analisis Sistem yang Akan Dibangun	43
5.1.5	Analisis <i>Virtual Tour</i>	45
5.1.5.1	Pengumpulan Foto	46
5.1.5.2	Pengolahan Data Foto	53
5.1.5.3	Penempatan Hotspot	61
5.1.5.4	Penempatan Navigasi.....	66
5.1.6	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	68
5.1.6.1	Spesifikasi Kebutuhan Non-Fungsional	68
5.1.6.2	Spesifikasi Kebutuhan Fungsional.....	71
5.2	Perancangan Sistem.....	104
5.2.1	Perancangan Data.....	104
5.2.1.1	Skema XML.....	104
5.2.1.2	Struktur XML.....	106
5.2.1.3	Skema Relasi.....	111
5.2.1.4	Struktur Tabel	112
5.2.2	Perancangan Struktur Menu.....	115
5.2.2.1	Perancangan Struktur Menu Pengunjung.....	116
5.2.2.2	Perancangan Struktur Menu Administrator	116
5.2.3	Perancangan Antarmuka	116
5.2.3.1	Perancangan Antarmuka Pengunjung	116
5.2.3.2	Perancangan Antarmuka Administrator.....	119
5.2.3.3	Perancangan Pesan.....	123
5.2.3.4	Jaringan Semantik.....	124
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		127
9.1	Implementasi	127

4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	127
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	127
4.1.3	Implementasi Data	128
9.1.1.1	Implementasi XML.....	128
9.1.1.2	Implementasi Basis Data.....	129
4.1.4	Implementasi Antarmuka.....	133
9.2	Pengujian	134
9.2.1	Pengujian <i>Alpha</i>	134
9.2.1.1	Kasus dan Hasil Pengujian.....	135
9.2.1.2	Kesimpulan Pengujian Alpha	142
9.2.2	Pengujian Beta	142
9.2.2.1	Data Kuesioner.....	143
9.2.2.2	Pengolahan Data Kuesioner	143
9.2.2.3	Kesimpulan Pengujian Beta.....	150
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		151
10.1	Kesimpulan.....	151
10.2	Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA		153