DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR SIMBOL ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**
BAB I 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 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **9**
2.1 DJ Arie Radio Broadcasting School Bandung 9
2.1.1 Logo DJ Arie School 9
2.1.2 Misi DJ Arie School 10
2.1.3 Program Belajar DJ Arie School 10
2.2 Landasan Teori 12
2.2.1 Virtual Reality 12
2.2.2 Pengalaman Virtual Reality 13
2.2.3 Elemen Virtual Reality 13

2.2.4 Virtual Tour 14
2.2.5 Computer Graphics 14
2.2.6 Android 15
2.2.7 Object Oriented Programming 15
2.2.7.1 Istilah Pada Pemrograman Beriorentasi Objek 15
2.2.7.2 Analisis Beriorentasi Object 18
2.2.7.3 Desain Berorientasi Object 18
2.2.7.4 Pemodelan 19
2.2.8 UML(Unified Modelling Language) 19
2.2.8.1 UML Diagram 20
2.2.8.2 Class Diagram 21
2.2.8.3 Use Case Diagram 21
2.2.8.4 Activity Diagram 22
2.2.8.5 Sequence Diagram 23
2.2.9 Web Service 24
2.2.9.1 Arsitektur Web Service 25
2.2.9.2 Operasi – Operasi Web Servuce 25
2.2.10 Metode Pengujian Sistem 26
2.2.10.1 Pengujian Black Box 26
2.2.10.2 Pengujian Beta 26
2.2.10.3 Kuesioner 27
2.2.11 Multimedia 27
2.2.11.1 Sejarah Multimedia 28
2.2.11.2 Definisi Multimedia 29
2.2.12 Informasi 30
2.2.13 Adobe Flash CS 6 31
2.2.14 Actionscript 3.0 34
2.2.15 Adobe Dreamweaver 34

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 37
3.1 Analisis Sistem 37
3.1.1Analisis Masalah 37
3.1.2 Analisis Arsitektur Sistem 38
3.1.3 Analisis Alur Data Sistem 39
3.1.4 Analisis Penyimpanan Data Backend dan Frontend 40
3.1.5 Analisis Sistem yang Berjalan 41
3.1.6 Analisis Dokumen 41
3.1.7 Analisis Prosedur Yang Berjalan 41
3.1.8 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 41
3.1.8.1 Spesifikasi Perangkat Lunak 42
3.1.8.2 Spesifikasi Perangkat Keras 42
3.1.8.3 Spesifikasi Pengguna Sistem (User) 43
3.1.9 Analisis Aplikasi Sejenis 44
3.1.9.1 Pengenalan Aplikasi virtual tour berbasis 3Duntuk pengenalan kampus STMIK Kharisma Makassar 44
3.1.9.2 Cara Penggunaan Aplikasi 45
3.1.9.3 Hasil analisis Aplikasi Virtual Tour Berbasis 3D Untuk Pengenalan Kampus STMIK Kharisma Makassar 48
3.1.10 Analisis Kebutuhan Fungsional 48
3.1.0.1 Analisis Kebutuhan Sistem 49
3.1.10.2 Analisis Kebutuhan Data 49
3.1.10.3 Spesifikasi Sistem 49
3.1.10.4 Pemodelan Sistem 50
3.2 Perancangan Sistem 74
3.2.1 Struktur Tabel 74
3.2.2 Perancangan Antarmuka 76
3.2.3 Jaringan Semantik 87

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 89
4.1 Implementasi 89
4.1.1 Perangkat Keras Pembangun 89
4.1.2 Perangkat Lunak Pembangun 90
4.1.3 Implementasi Antarmuka 90
4.2 Pengujian 97
4.2.1 Pengujian Black Box 98
4.2.1.1 Skenario Pengujian Black Box 98
4.2.1.2 Kasus Dan Hasil Pengujian Black Box 99
4.2.1.3 Kesimpulan Pengujian Black Box 100
4.2.2 Pengujian Beta 100
4.2.2.1 Hasil Kuisioner 101
4.2.2.1.1 Kesimpulan Hasil Kuisioner 107
4.2.2.2 Wawancara 107
4.2.2.2.1 Hasil Wawancara 109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 111
5.1 Kesimpulan 111
5.2 Saran 112
DAFTAR PUSTAKA 113